IBM PC AMIGA
ATARI C64
SEGA

GURU

94/9-10

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
King Quest VI
On the Ball
Alien Breed II
Ishar III



IBM PC
Aegis
Hoboken
HellCab
Tie Fighter



SEGA
Art of Fighting
Yumemi M. M.

278 Ft

16 OLDALAS E.C.T.S. MELLÉKLET!

Intro

Sziasztok!

Lassan vége van a nyárnak, bár még némi meleg napsütést még élvezhetnek azok akik a természetben járnak. Mi persze csak a monitorok előtt gubbasztunk, de hát egyrészt már megszoktuk, másrészt pedig hajt minket a tudat, hogy rendesen el kell látnunk titeket információkkal és jobbnál jobb cikkekkel ebben a hónapban is. A mostani szám nagy attrakciója természetesen az ECTS (tudom-tudom lassan már kezd elegetek lenni a sok ECTS dumából). Soha nem látott forgatag volt idén ősszel a Business Design Center-ben, ezt tükrözi az is, hogy az eddigi 7-8 oldal helyett most egyszerre 16 oldalnyi információ dömpinget zúdítunk a nyakatokba. Helyesebben 14-et, mert a 2 oldalt elfoglaló poszter remélhetőleg mindenkinek tetszetni fog. Persze szó sincs arról, hogy kiírtuk volna magunkat a rendelkezésre álló oldalakon, már látom is, ahogy Del morzsolgatva ujjait nekifog a számtalan riport és egyéb érdekesség leírásának, mellyel a következő GURU-kban és PC GURU-kban találkozni fogtok. Bizton állíthatom, hogy még ennyi ECTS anyag után is találni fogunk olyan témát mely érdekelni fog titeket.

Másodsorban szóljunk ismét az újság kinézetéről. A PC GURU-t olvasóknak biztosan feltűnik a papír típusának váltása az előző számtól kezdődően. Sajnos a piaci körülmények késztettek minket arra, hogy megpróbáljuk valahogy elviselhetőbbé tenni az újságok előállítási költségeit. Úgy gondoltuk, mint ahogy azt már néha tapasztalhattátok, hogy nem a Ti zsebetekből kellene kihúzni a többletköltséget, hanem inkább kipróbálunk egy más technológiát, más papírral. Volt akiben ellenérzést váltott ki a papír minősége- szerintünk nem olyan borzasztó. Reméljük ti is így érzitek, pláne ha azt mondjuk, hogy kb. 298 Ft-ért kellene adnunk mindegyik számot, ha meg szeretnénk tartani az előző papírfajtát. Remélem megértettétek, hogy mindezt értetek tettük, szerintünk ettől még GURU a GURU. Most pedig következzen az új szám. Jó szórakozást hozzá!

GURU Team

Íme a 94/6-os szám Gremlin compojának nyertesei, az ajándékokat a cég küldi el postán:

Molnár Ferenc, Budapest
Klein Vilmos, Veszprém
Kovács András, Győr
Valentén László, Budapest
Jánoska Sándor, Miskolc
Németh Zoltán, Várpalota II
Virág Péter, Szigetszentmiklós
Lengyel Krisztián, Gyula
Simon Péter, Debrecen
Szabó László, Budaörs



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Kid Chaos

Újdonságok

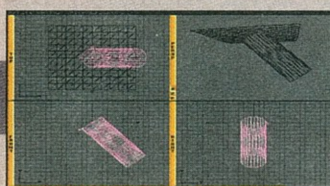

Tie Fighter

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Ray-Tracing rovat

Grafika

Állandó rovatok


Demologia


A címlapon:
Hoboken/Legend

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok: Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2558/09-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Kid Chaos

E havi Amigás híreink kizárólag az Ocean nevét fogják dicsőíteni. Úgy látszik a cég még törődik az Amigásokkal, a programkínálat igen kecsegtető alkotásokat tár elénk.

Elsőként a Kid Chaos kerül terítékre. A játékban egy aranyos figurával játszhatunk, kit a gonosz tudósok a 21. századba küldtek előre, neki kell segítenünk, hogy visszatérhessen a saját idejébe. Öt világon kell keresztülvezetnünk Kid-et (pl. Secret Garden, Techno Fortress, Toxic Wasteland) és persze mindegyik világ igen ellenségesen viszonyul a mi kis Kid-ünkhöz.





A rossz fiúk és egyéb ártó szándékú ellenfeleink természetesen nem tudják megakadályozni tervünket, a játék végén visszakerülünk otthonunkba. Bonus játékokat is beleépítettek a programozók a game-be, ezek segítségével kaphatunk kódokat a játékhoz. A kiváló grafikával felszerelkezett játék október magasságában fogja megörvendeztetni az Amiga és CD[32] tulajdonosokat.

Jungle Strike

A Jungle Strike igen jól csengő név a konzol tulajdonosok fülében, nos most mindenfajta létező Amigára (500, 1200, CD[32]) megjelenik a játék októberben. A Desert Strike-ra hasonlító játékban hasonló feladatokat kell megoldanunk. 9 küldetés csomag vár ránk, mindegyik csomagban 6 vagy éppen 8 missziót kell teljesítenünk.

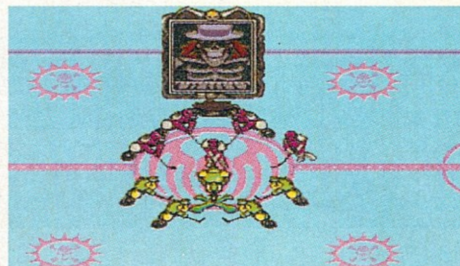




A játék felépítése nem igen változott a Desert Strike óta, talán inkább a grafikán és a missziók kidolgozottságán javítottak a fiúk. A játékban már 4 különböző típusú támadó eszköz közül választhatunk, a Commanche helikoptertől kezdve egészen az F117 Nighthawk Stealt Bomberig.
Ha csak megközelíti is a Desert Strike által meghúzott mércét a játék, akkor sem fogunk csalódni benne, de szerintem meg is fogja ezt haladni.

Mutant League H.

23 mániákus csapattal versenyezhetünk a jégen, ahol is semmiféle szabályok nem kötik a versenyzőket, így nem kell meglepődnünk, ha ellenfelünk egyszerűen fegyvert ragad és lepuffant minket a játék kellős közepén. Természetesen ettől függetlenül a játék a pontok megszerzésére irányul, de mint azt már sejteni lehet, egy "kissé" könnyed felfogásban íródott a játék sztorija. A remek grafika és meglepő akciókkal tűzdelt játékot nem is tudom hirtelen, hogy a sportjátékosoknak, vagy inkább a verekedést/lövöldözést kedvelőknek ajánljam.



Úgy hiszem mindenkinek érdemes megtekinteni a programot, mely szintén októberben jelenik meg A500/A600-ra, illetve A1200-ra.

Mighty Max

1994-95 kedvenc figuráját varázsolja elénk az Ocean a következő programban, mely egy lendületes platform játéknak ígérkezik. 5 fantasztikus pályán kell vezérelnünk a három főhősünk közül valamelyiket (Max, Felix, Bea). A gonosz Skullmaster természetesen mindent megpróbál bevetni ellenünk, annak érdekében, hogy ne teljesíthessük küldetésünket, azonban ha ügyesek vagyunk, akkor természetesen nem okozhat gondot nekünk a fejtörők és az ügyességet kívánó részek megoldása. Speciális bonus

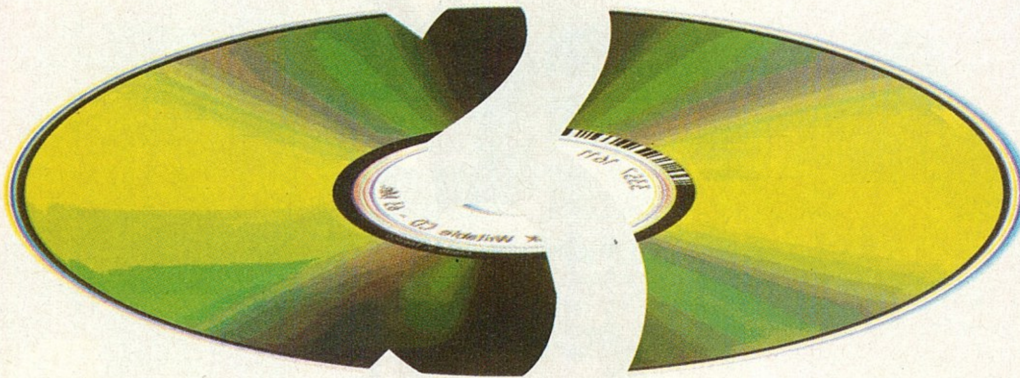






tárgyak és meglepetések egész erdeje vár minket a pályákon, bár szükségünk is lesz rá, mivel a Skullmaster igencsak feni ránk a fogát. Végső célunk az, hogy megakadályozzuk az egész világ elpusztítására alkalmas fegyver kifejlesztését és ezzel momentán megmentsük a földet. A szintén októberben megjelenő program kizárólag A1200-en fog futni.

Bear™



CD3

CD3: Átlagosnál valamivel gyengébb grafika és hangok a jellemzőek (kellemes kivétel a Lotus). Nyugodtan felinstalálható a vinyóra (kb. 3.2 MB kell neki). Csak rajongóknak.

Hardware igény:
386/25, 1M, VGA, CD-ROM
DOS 5.0

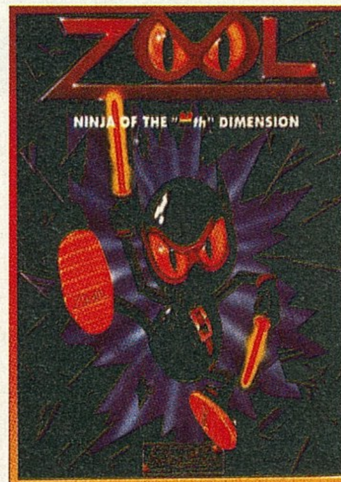


52%

GREMLIN
CD-ROM

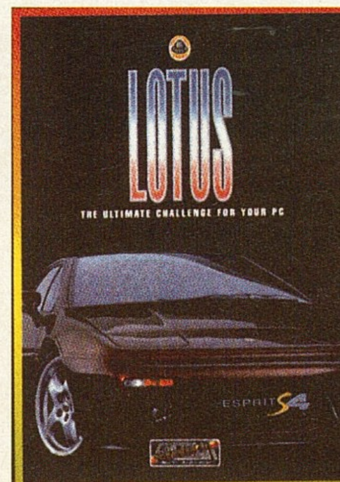
A Gremlin úgy gondolta kell valamit alakítania CD-s téren, ezért elkezdte a régi sikereket összemásolgatni CD-re (ez most úgy is nagy divat). Ha azt vesszük, hogy ennek az előállítási költsége kisebb, mint a mágneslemezeké, és kevesebb helyet foglal el egy CD, mint 5 lemez, ráadásul a három játék egy árába kerül, akkor erre csak azt lehetne mondani, hogy: "GYERÜÜÜÜÜNK A BOLTBA!". Mondom: "...lehetne...". Tudni kell a játékokat összeválogatni. Ezen a CD-n (mint a címéből is látni) három játék található. A ZOOL, a LOTUS és a NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Nézzük röviden melyik milyen.

ZOOL:
Amigán anno nagy siker volt az N. dimenzió nindzsa-hangyája. Aki csak annyit vár, mint amilyen az Amigás volt (valamivel gyengébb hangokkal), annak O.K.. Aki valamiféle 1993-hoz méltó dolgot vár, az jobb ha elfelejti. A 32 színes grafika elégé egás (szerintem). A játékmenet mégcsak O.K., de a a grafika irritáló. Hát ez lett az egykori Amigás siker Zoolból PC-n. Szerintem ezt sürgősen el kell felejteni, és meg kell szerezni a Zool 2-t. Aki mégsem adja fel, annak röviden a sztori:
"Épp egy rutin felderítésen voltam, amikor a letapogatók egy érdekes pulzáló felhőt érzékeltek. Nindzsa ösztönöm azt súgta, hogy vizsgáljam meg ezt közelebbről. Hajóm egyszercsak egy örvénybe került, és a felhő felé kezdett repülni. Ekkor segítséget kértem a computertől: Hé Zool, elvesztetted az uralmadat a hajó felett. Sok szerencsét !" Ennyit a segítségről. A becsapódás után a hajóm süllyedni kez-



dett valami ragacsos löttybe, ezért néhány pillanaton belül el kellett hagynom. Az utolsó pillanatban egy üzenet jelent meg a monitoromon: "Krool seregei elfoglalták a bolygót. Amíg nem pusztítod el őket, és nem lesz vége ennek a pulzálásnak, nem tudunk kimenteni. ‚HQ". Hát ez jó. Itt állok egy tortaszikilán, hazámtól távol és egy sereg cukros mütyürt kell legyőznöm... Na jó!"
Innentől üsd vágd nem apád, csihi-puhi, gyenge grafika és hangok. Szerintem meg sem érdemes nézni.

LOTUS:
Amigán mindhárom résznek nagy sikere volt. Mindenki, aki Amigáról nyergelt át a PC-re, nagyon várta a esetleges átiratot. Jó ideig nem volt semmi. Tavaly jelent meg egy tökéletes átirat. Ez azt jelenti, hogy a kivitelezése a programnak nem romlott, hanem ugyanolyan, mint Amigán (lehetett volna mondjuk 256 színes is, de ez is jó). Ez a Lotus az Amigás Lotus III-nak felel meg.
A játékot egy és két ember is játszhatja, lehet bajnokságban részt venni (mint a Lotus I-ben) és lehet időre is menni (mint a Lotus II-ben). Kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi szinten óhajtjuk játszani a játékot.



Könnyű szinten (Easy) hét pályán, közepesen nehéz szinten (Medium) tíz, és nehéz szinten (Hard) tizenöt pályán kell győzelemre vinni az autónkat. Ki lehet választani, hogy a gép adja a pályákat, a játékos válassza ki azokat, vagy pedig saját szerkesztésű pályán versenyezzünk. A három Lotus közül ez a legjobb, és ezt konvertálták csak át PC-re. Ennek a gyűjteménynek ez az egyetlen játékra érdemes darabja (szerintem).

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP:
No itt ez a program, ami a Vroom felállította hagyományokat próbálja követni. A Vroomnak hatalmas sikere volt Amigán, méltán, hiszen nagyon gyors, élvezetes, szép kis autóverseny volt. És itt van ez a ... ez. Úgy gondolták, hogy képes lesz arra, hogy a Vroom vetélytársa legyen. Nos nem tudom. Az Amigás verziót nem láttam, de a PC-s verzió megtekintése után úgy gondolom, hogy az Amigás sem dönthette le az embereket a lábukról.

Enyhén szólva ocsmány (elnézést az "erős" kifejezésért), élvezhetetlen, lassú, szarok a hangjai.... Mi több kell még egy rossz programhoz? Szerintem semmi. Ez maga az "ideális" rossz program. Szerintem ezt még megnézni sem érdemes (elnézést, ha ezzel megsérteném a Nigel Mansell's... rajongókat).

Na nézzük. Van egy CD. Van rajta három program (kb. 3.4 MB), igaz annyiba kerül, mint egy program. A háromból szerintem csak egy használható, ami elfér egy darab 1.44-es lemezen is, tehát még kevesebb helyet is foglal, mint ez a CD. Mit írjak erre? Tartsa meg az, aki összeállította.

Mr.T.

AEGIS

Íme egy nagyszerű játék, mely egyesíti magában a szimuláció örömeit a stratégiai fogásokkal. Bátran ajánlhatjuk mindenkinek.

Hardware igény:
386DX/25, 4 MB RAM,
20 MB HD, SVGA, CD-ROM

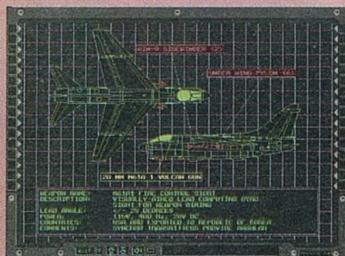
82%

TIME WARNER
PC CD-ROM



TŰZERŐ A TENGEREN

Évezredeken át, a XX. század egyik kiemelkedő találmányának, a repülőgépnek megjelenéséig, a bolygónk 2/3-át beborító tengerek biztosították a második legfontosabb csatateret a -rövidebb békéktől eltekintve- szünet nélkül háborúzó népek számára. A történelem



képzeletbeli krónikájának eónoktól megsárgult lapjaira felkerült az ókori görög városállamok egyesített flottáját alkotó triéráknak, a perzsa hódítók pentekontéráival vívott keserves küzdelme, valamint fellapozhatók a római gályák és a mediterrán térség településeinek utánpótlását fenyegető kalóz liburnák ütközetei is.

Egészen a századunk harmadik évtizedéig tartotta magát azon általános gyakorlat, miszerint egy ország hatalmának megítélésében elsődleges szerepet játszott rendszerben tartott hadiflottájának ütőképessége és nem utolsósorban a kapitális hajóegységeinek száma. Ennek a mai szemmel meglehetősen szűk látókörű és idejétmúlt elméletnek a létjogosultságát azonban évszázadokon át maga a történelem szolgáltatta. A tengerek feletti korlátlan hatalom a gyarmatbirodalmak mérhetetlenül gyors kialakulását eredményezte, míg egy döntő fontosságú ütközetben elszenvedett vereség akár évszázadokra gátját szabhatta az érintett országok nagyhatalmi törekvéseinek. A hullámsírba merülő hajók viszont, gyakran már pusztulásuk pillanatában kipattintották egy elkövetkezendő újabb konfliktus szikráját, így az ördögi kör bezárult, és a státusszimbólumnak tekintett flottafejlesztés még intenzívebben folytatódott.

Az USN első rakétafegyverzettel ellátott cirkálója, az átalakított Baltimore osztályú Boston (CAG1) volt. A Terrier felszín-levegő rakéták ikerindítóit az X és Y lövegtorony helyén alakították ki.

A tengerek feletti uralom kivívására és annak konzekvens gyakorlására irányuló törekvések célorientált hajók építését vonták maguk után. Ez a folyamat pedig a hadiflották fokozatos kialakulásához vezetett. Egyre növekvő számban gördültek le a sólyákról a végtelen vizek feletti ellenőrzés gyakorlati megtestesítői, a hadihajók.

Bár minden kétséget kizáróan ezek a -gyakran művészi kidolgozású- vízi járművek voltak az ütközetek főszereplői, a csaták kimenetelét egy másik tényező, az általuk képviselt tűzerő döntötte el. Tehát minden hadiflotta a korszak leghatékonyabb ágyúinak kifejlesztésére és birtoklására törekedett.

Már az ókori hadigályákon alkalmaztak nagyobb sziklák és kátránnyal töltött, lángoló hordók kilövésére használható katapultokat, bár ezek hatékonysága -főleg mozgó célpontok esetén- erősen kétségesnek tűnik. A hadihajók és fedélzeti fegyvereik igazi fejlődésének kezdetét valójában a nagy felfedezések következtében fellépő változások jelentették.

A gyarmatosítás kezdetével egyre fokozódott a tengeri szállítóhajók, -merchantman-ek, fleuték és pinasse-ok iránti kereslet. A tengerészeknek az új világ mesés kincseiről szóló elbeszélései pedig újabb komplikációkhoz vezettek. Megjelentek a spanyol ezüst-konvojok rémei, a kalózok. Pillanatokon belül élet-halál kérdése lett a hajók kielégítő védelme. Megnövekedett a kereskedelmi hajók ágyúinak száma és több ütegfedélzetű, hadi galleonok járőröztek a kalóz veszélyes területeken.

A XVII. sz-i klasszikus kalóz-támadások fregattjainak simacsövű, elöltöltős ágyúi csak néhány száz méteres lőtávolsággal rendelkeztek, mégis abban a korszakban ezek voltak a legkiválóbbak. Kartács záporuk könnyen megtizedelte a kiszemelt hajók legénységét, és láncokkal összekapcsolt golyóik a legbüszkébb árbocot is ledöntötték.

A vitorlás hadihajó-építés csúcsát és egyben utolsó fázisát képviselő sorhajók a XVIII. sz. kezdetén tűntek fel a tengereken. Ezek a XVII. sz. galleonjait felváltó, akár három ütegfedélzettel és 130 ágyúval rendelkező hadihajók, az elkövetkezendő másfél évszázadon át uralták az óceánokat. A megjelenésük nemcsak a tengeri tűzerő drámai megnövekedését, hanem az addig alkalmazott harcmodor módosulását is eredményezte. A csatarláncot, a teljes sortüzeket lehetővé

Az AEGIS megbízhatóságát tekintve negatív rekordnak számít az 1988 július 3-án, a USS Vincennes (CG49) közreműködésével bekövetkező tragédia. A Hormuz-i szorosban járőrtevékenységet folytató cirkáló néhány perccel egy iráni ágyúnaszádokkal vívott összecsapást követően, két SM-2 MR rakétát indított a tőle 9 km távolságra lévő -támadó szándékúnak vélt- repülőgépre. A tévedés, mely az iráni légitársaság Airbus-ának pusztulását eredményezte, 290 áldozatot követelt.

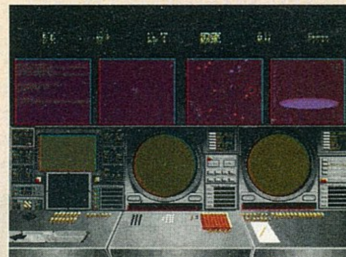
tevő 'liba-sor' alakzat váltotta fel, mely egészen az I. világháború végéig érvényben volt.
A XIX. sz. első éveinek 32 fontos ágyúi 4 km-es távolságra is ellőtték 16 kg súlyú golyóikat, de az 1. osztályú sorhajók méteres vastagságú fából készült oldalait csak 400 méteren belüli tá-



volságokról voltak képesek átütni. Az ütegfedélzeteken a csata alatt uralkodó állapot pedig csak a pokolhoz volt hasonlítható. Mindent áthatott a folytonos ágyúdörgés és a hátrasiklás pokoli robaja. A szűk tereket néhány sortűz után ellepte a könnyfacsaró, csípős lőporfüst és a minden védőruhát nélkülöző tüzérek gyakran elveszítették hallásukat.
Az amerikai polgárháború folyamán, 1862 március 9-én lezajló Hampton Roads-i ütközet jelentette a következő fordulópontot a hadihajók történetében. Bár a Virginia és a Monitor párharca döntetlenül végződött, az unió hadihajója két 11'-es ágyújának forgatható lövegtoronyban történő elhelyezett hatalmas előrelépés volt.

A hajóosztály névadó egységének, a USS. Ticonderogának (CG47) építési költsége a 1978-as költségvetési évben történt elfogadásakor megközelítette a 930 millió USD-t.

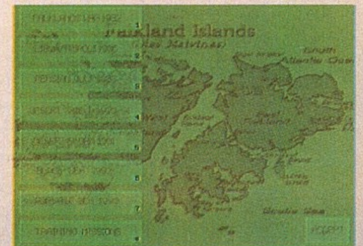
A század második felében egymást követve jelentek meg a kazamata, majd barbett páncélosok, melyek már az új, robbanó gránátot tüzelő, hátultöltős lövegekkel voltak felszerelve. Ezek a hajók akár 12 km-es távolságból is tüzet nyithattak egymásra, és nemsokára már a páncélozott csatahajók alkották a nagyhatalmak flottáinak gerincét és képviselték az erőegyensúlyt.
A századforduló idején domináló világ újrafelosztási törekvések eddig nem látott szintre emelték a flotta versengést, így nem meglepő, hogy 1914-re, egy év-századdal a Trafalgári ütközet és ötven évvel az első páncélos hadihajók megjelenését követően, a HMS Dreadnought-hoz hasonló 20,000 tonnás óriások voltak a tengerek verhetetlen urai. Mi tagadás, 22 csomós sebességük és 10 legalább 28 cm kaliberű, tornyokban elhelyezett lövegeikkel valóban legyőzhetelennek tűnhettek. A tervezők nagy hangsúlyt fektettek a lövegek romboló erejére és a pontos tűzvezetésre, így a háború utolsó évére, a 16'-es haditengerészeti ágyúk hatásos lőtávolsága elérte a 32 km-t.



Mindezek ellenére a Nagy Háború két új fegyverének, a bombázógépnek és a tengeralattjárónak fokozatos tökéletesedése megkongatta a lélekharangot a páncélozott úszó erődök felett.
Bizonyosságot az angol 'Z erő' pusztulása szolgáltatott, hiszen a légi fedezet nélkül haladó Prince of Wales csatahajót és Repulse csatacirkálót kizárólag a japán torpedóvetők támadásai küldték a hullámsírba. A '42 év nagy csendes-óceáni ütközetei pedig minden kétséget kizáróan megerősítették, hogy a repülőgép-hordozó lett a tengerek új réme, melynek zuhanóbombázói és torpedóvetői kímélet nélkül leszámoltak a trónt előzőleg bitorló óriásokkal, pusztulásra ítélve a csatahajók legújabb generációjának leghatalmasabbjait. A 72,000 tonnás Yamato-t és Mushasi-t úgy nyelte el az óceán, hogy a 42 km-re hordó, 46 cm-es ütegeikből egyetlen sortűz sem dördült ellenséges csatahajók irányába. Megsemmisülésük egy több száz éves korszak végét jelentette.
A haditengerészeti löveg fokozatosan elveszítette stratégiai jelentőségét, átengedve a terepet a cirkálórakétának, mely sokkal messzebbre, utolérhetetlen pontossággal juttatta el robbanófejét. A rakéták csekély helyigénye -a tűzerő megnövekedése ellenére- kisebb, jobban manőverező hajók építését tette lehetővé. Az ultra-költséges csatahajók lövegei ezen a téren sem kelhettek versenyre a korszerű rakétás-cirkálók Tomahawk vagy Shipwreck rakétái által képviselt tűzerővel.
Hogy pontosan mi lesz a tengeri hadviselés abszolút fegyvere? Erre a kérdésre felettébb nehéz a válasz, hiszen az emberiség önpusztító zsenialitásának semmi és senki nem szab határt, ha újabb és hatékonyabb fegyverek kifejlesztéséről van szó.

A TICONDEROGÁK

Az USN kötelékében szolgáló lowák és a két Kirov osztályú csatacirkálótól eltekintve, napjainban a rakétás cirkálók jelentik a modern haditengerészetek legütőképesebb felszíni egységeit. Bár méretük és vízkiszorításuk (8,000 - 27,000 t) alapján csak kistestvéreik lehetnének a második világháború nehézcirkálóinak, fedélzeti elektronikájuk, szenzoraik valamint inteligens fegyvereik sokszorosan felülmúlják a Hipper vagy bármelyik Des Moines osztályú hajóegység ütőképességét. A feladatkörük is módosult az elmúlt néhány évtized során, hiszen alkalmazásuk az egyes nagyhatalmak új tengeri stratégiájának következtében egye inkább defenzív feladatokat szolgál.
A szovjet flottafejlesztési tervekben évtizedeken át nem tulajdonítottak különösebb jelentőséget a haditengerészeti légierőnek. Legfontosabb offenzív fegyverüknek a nagyhatótávolságú robotrepülőgépeket tekintették, így a cirkálók, mint ezeknek a rakétáknak a elsődleges indítóplatformjai megtartották klasszikus, támado szerepüket.
Az USN taktikai csapásmérő erejének magját viszont minden kétséget kizáróan a repülé-gép-hordozókról felszálló bombázók jelentik, így a cirkálók legfontosabb feladatává a hordozókra épülő támadóegységek, a CBG-k, légitámadásoktól



való oltalmazása vált. Fegyverzetük és szenzoraik is ennek a célnak megfeleléen speializálódtak, meggondolatlanul lecsökkentve F-F tűzerejüket.
A Spruance-osztályú (DDG963) rombolókra a megtévesztésig hasonlító Ticonderoga (CG47) rakétás-cirkálók a legmodernebb képviselői az USN által követett stratégiai koncepciónak. Az említett hasonlóság pedig nem a véletlen, hanem az építési költségek csökkentésére való törekvések műve, melyek következményeként ezeket a cirkálókat a már kipróbált és bevált hajótest felhasználásával tervezték. Azért nyilvánvalóan

A Ticonderoga osztály hajóegységei a nevüket kivétel nélkül az Amerikai Egyesült Államok történelmének egy-egy híres csatájáról kapták.

akadnak szemmel első pillantásra kevésbé látható különbségek is, hiszen a Ticonderogák megnövelt hossza a hajótest





helyenkénti megerősítését tette szükségessé. A hajók lőszerrektárainak és más fontosabb területeinek fokozott páncél- és kevlár védettsége pedig annak ékes bizonyítéka, hogy a tervezők megszívlelték a falklandi konfliktus tanulságait. A két hajócsavart 86,000 kW összteljesítménnyel meghajtó négy LM 2500-as gázturbinát viszont szintén a Spruance-októl vették át. Ezek a General Electric által gyártott hajtóművek 30 kts feletti max. sebességet és 11,000 km-es hatótávolságot biztosítanak a 33 tiszt és 325 matróz alkotta személyzetű cirkálók számára.

Annak ellenére, hogy az USN doktrina alapján a 12 CBG mindegyikéhez csak 2 AEGIS cirkálót allokálhatú és kezdeti tervek sem számoltak 18 egységnél többel, a megrendelt hajók száma 1993-re fokozatosan elérte a 28-at. Ennek oka abban keresendő, hogy a cirkálók kifinomult elektronikai rendszerei, a légvédelem biztosításán túl, lehetővé teszik a zászlóshajó szerepkör effektív betöltését is. Az élvonalat képviselő CIC-ben (Combat Information Center)

A vitorlás, több ütegfedélzetes sorhajók és fregattok klaszszikus értelemben vett utolsó nagyszabású ütközete az 1805 október 21-i Trafalgár-i csata volt.

lehetőség nyílik a kötelék többi hajóról beérkező adatok fogadására, feldolgozására, valamint az események koordinálására.

A Ticonderogák lelkét jelentő AEGIS rendszert először az atommeghajtású ún. 'csapásmérő cirkáló'-ba, majd az Improved Virginia osztályú (CGN42) rakétás-cirkálókba szándékozták beépíteni, azonban a rendszer kiépítésének és az atommeghajtásnak az együttes költségei kellően magasnak bizonyult a tervezet Kongresszus általi elfogadtatásához. A komptomisszumos megoldást a gázturbinák beépítése jelentette, mert valójában mi szükség van egy nukleáris kísérőhajójóra, ha magát az oltalmazandó hordozót is hagyományos üzemanyag hajtja.

A cirkálók folytonos fejlesztés alatt állnak, így pillanatnyilag 4 egymástül eltérő felszereltségi, ún. 'Baseline' szabványt lehet megkülönböztetni.

I. CG47-51: Mk.26-os, iker indítóberendezés



II. CG52-58: VLS indítóberendezés és Tomahawk rakéták

III. CG59-64: Módosított SPY-1B lokátor, UYQ-21 CIC képernyők a CIC-ben

IV. CG65- Gyorsabb UYK-43/44 adatfeldolgozó számítógépek.

AEGIS, mint rendszer:

A CD tokján, a gépkönyv borítóján és a szimuláció folyamán számtalanszor találkozhattunk ezzel a felirattal, amiről a tapasztaltabbak talán már sejthetik, hogy ebben az esetben is - mint a nyugati fegyverrendszereknél általában- egy akronímával, azaz egy hosszabb elnevezés kezdőbetűiből kialakított szóval állunk szemben. Valóban az AEGIS nem más, mint az Airborne Early Warning GroundIntegration System rövidítése, de mi a pontos feladata ennek az egekig magasztalt rendszernek? Az AEGIS kifejlesztéséhez vezető okok közül elsődlegesen a szovjet és minden bizonnyal a CIS haditengerészet '80-as évek elejétől alkalmazandó hordozók elleni stratégiát kell kiemelni. Ütőképes haditengerészeti légierő hiányában, a moszkvai hadvezetés légi és felszíni indítású robotrepülőgépek tömeges támadásával kívánta elérni a NATO CBG-jei hatékony védelmét ellátó kísérőhajók semlegesítését, majd ennek bekövetkeztével magának a hordozónak a megsemmisítését. Ez a támadástípus hatalmas kihívást jelentett a meglévő védelmi rendszerek számára, hiszen a felbukkanó veszélyre való azonnali reagálás mellett, az érzékelőknek a számtalan közeledő célpont folyamatos követését is biztosítani kellett volna. Ilyen kapacitásra azonban a hagyományos, forgó lokátorok egyszerűen nem voltak képesek, így nyilvánvalóvá vált, hogy ez a probléma kizárólag egy fejlettebb technológiát alkalmazó, új rendszer kifejlesztésével oldható meg. És ekkor irányult a kutatók figyelme a későbbiekben SPY-1 -nek elnevezett, 3D-s fázisvezérelt lokátorra. Az AEGIS "szemeit" az a négy, egyenként 4,100 különálló érzékelőből álló, 13.3 m2 felületű SPY-1A lokátor biztosítja, melyeket az egybefüggő, 360°-os légtérfigyelés érdekében a



hajó felépítményén párokban helyezték el. Normál üzemelési módban a lokátorok nemcsak a hajót körülvevő 324 km sugarú körben ellenőrzik a légteret, de felkészültek a tenger felszíne felett néhány méterrel száguldó rakéták észlelésére is. Ezt a célt szolgálják azok a vízszintes sugárnyalábok, melyek 83 km távolságig, pontosan ilyen repülési profilt követő célpontok felderítése céljából pásztázzák a horizontot.

Az UYK-1 típusú számítógépek által akár egyenként is mozgatható szenzorok egyszerre végezhetnek légtérellenőrzést, célfelderítés és célkövetést, miközben információt szolgáltatnak a tűzvezető lokátorok számára, és biztosítják az indított saját rakéták rávezetését is. Bármilyen tárgy detektálása esetén, a számítógépek azonnal újabb sugárnyalábokat irányíthatnak a jel forrásának irányába, drasztikusan lecsökkentve a stabil célkövetéshez szükséges időt. A rendszer ezután elemzi a befogott célokat, majd egy prioritási sorrend felállítását követően -automata beállítás esetén-, megkezdi a számítógépek által legveszélyesebbnek vélték következetes semlegesítését. Sokaknak minden bizonnyal enyhén futurisztikusnak tűnhet, ez a 'mindenttudó'berendezés, pedig semmilyen sci-fi-ről nincs itt szó. Az AEGIS sikerességének titka, a számtalan szenzor, számítógép és vezérlőegység között kialakított komplex hálózat, mely lehetővé teszi az információk konstans, fennakadás mentes áramlását. Tehát a SPY-1-ek kommunikálnak az SPS-49 (V)6-os nagy hatótávolságú légtérellenőrző lokátorral, a négy Mk.99-es légvédelmi tűzvezető rendszerrel, valamint sok más -a gépkönyv oldalain rész-



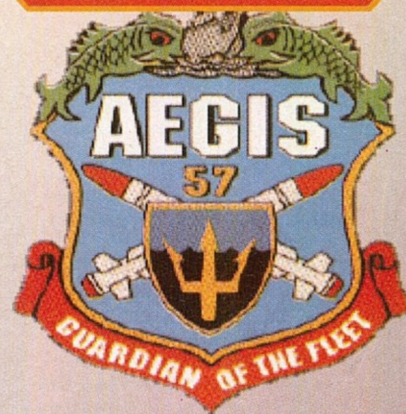
letesen felsorolt- fedélzeti berendezéssel.

Annak ellenére, hogy az AEGIS rendszer képtelen az aktuálisan követett célok típusának pontos meghatározására, a fedélzeti érzékelők kiváló légtérfedéséből adódóan lényegesen lecsökkenthető a CAP-on lévő Tomcat-ek száma.

FALANX RAKÉTÁK ELLEN:

A USN egységeihez hasonlóan, a Ticonderoga osztály hajói is azokkal a Harpoon, Tomahawk, Asroc és Adcap robotrepülőkkel, illetve torpedókkal vannak felszerelve, melyek más szimulációkból már jól ismertek. Eddig a pillanatig viszont kevés szó esett a flotta csöves és légvédelmi fegyvereiről, így ideje megismerkedni az amerikai hadihajók elsőszámú felszín-levegő-

A USN által harci körülmények között végrehajtott első eredményes felszín-levegő rakéta indítás 1968 május 13-án történt, mikor a Tonkin-i öbölben tevékenykedő USS Long Beach (CGN9) Talos rakétákkal megsemmisített egy észak-vietnámi légtérben tartózkodó, szuperszonikus Mig-et.



Vízkiszorításuk (9.055 tonna) és megdöbbentő tűzerejük ellenére a Ticonderoga-t és első testvérhajóját a Yorktown-t (CG48) rakétás rombolóként (DDG) kezdték építeni. Rakétás cirkálóvá való átsorolásuk 1980. január 1-én következett be.

rakétájával. A General Dynamics cég Standard SM-2 MR típusú közepes hatótávolságú légvédelmi rakétáját kifejezetten az AEGIS elektronikus vezérlőrendszereivel való kompatibilitásra tervezték. A félaktív radar önrávezetésű, 2 mach feletti sebességi tartományokban száguldó fegyver, veszélyes ellenfélnek bizonyult a cirkálót 70 km-nél jobban megközelítő harcigépek számára. A Stadard korlátozott felszín-felszín képességekkel is rendelkezik (Harpoon-ban is tapasztalható), de ezen alkalmazási mód kihasználására ebben a programbannem nyílik lehetőség. A másik érdekességet a végső irányítási fázisban lévő hajó-elleni rakétákkal szembeni utolsó védelmi vonalat jelentő CIWS Mk.16 rendszer (ejtsd szí-víz) két 20 mm-es gépágyúja jelenti. Ez a Phalanx elnevezésű pontvédelmet ellátó fegyver, melyet egy angol szakkönyv hazai kiadásában a hangzatos, bár kellően magyartalan 'közel-körzeti revolverágyú' elnevezéssel illettek, valójában nem más, mint a vadászgépekben alkalmazott M61A1 Vulcan-nak egy speciális változata. A cirkáló két oldalán elhelyezett, 170°-os ívben mozgó hat-csövű gépágyú önálló tűzvezető lokátorral rendelkezik, mely az Mk.149-es urán magvaslőszerrel gránát-falat emel a közeledő rakéta előtt. A jellegzetes fehér kupolájáról könnyen felismerhető ütegek effektív lőtávolsága 410 és 1370 m között van. A CIWS-t ajánlatos mindig automata vezérlésen hagyni, mert így elkerülhetőek az olyan kellemetlen meglepetések, mint amelyek a Perzsa-öbölben őrjáratozó USS Stark (FFG31) fregattot is érték. Az 1987 május 17-én becsapódott iraki Exocet 37 halálos áldozatot követelt. Az Mk. 45-ös, 6 személyes toronyban elhelyezett 127 mm-es L/54-es gyorstüzelő ágyú egyaránt alkalmazható kis sebességű repülő célpontok, könnyű páncélvédettségű naszádok és fúrótornyok ellen. Pontossága mozgó célpontokra való tüzelés esetén lényegesen lecsökken, és a gránátok mérsékelt rombolóereje sem tesz lehetővé túlzott rombolást. Ezt a fegyvert csak végső elkeseredésben ajánlatos alkalmazni.

VESZÉLYZÓNÁK:

A USN. AEGIS cirkálóin parancsnoki beosztásban eltöltött 11 év alatt, 1982-től egészen 1993-ig, számos krízis övezetben lehet bizonyítani, hogy nem az admirális atya kapcsolatai felelősek a kinevezésért. A hét hadszíntér között akadnak abszolút fiktív események, hiszen 1982-ben a



Ticonderoga legjobb esetben is csak a próbaútján és nem mint az angol inváziós flotta előőrseként hajózhatott, hiszen hivatalos hadrendbe állítására csak 1983. január 1-én került sor. A Szidra- és Perzsa-öblökben való

Napjainkban csak egyetlen más hajó-osztály rendelkezik AEGIS rendszerrel. Az Adams (DDG2) és Coontz (DDG40) osztályú rombolók felváltására tervezett Arleigh Burke-ből (DDG51) egy 29 egységet számláló sorozat építését tervezik.

őrjáratozások, valamint a Desert Shield és Desert Storm hadműveletekben való részvétel akár teljesen hihető is lehetne, ha eltekintünk attól a látszólag lényegtelen ténytől, hogy az ezen akciókban résztvevő USS. Lake Champlain-t csak 1988 augusztusában vette át a haditengerészet. Fiktív mivolta ellenére messzemenőkig élvezhető az 1992-es Fekete-tengeri konfliktus, hiszen felidézi a hidegháborús techno-thrillerek napjainkra már klasszikusnak számító tengeri ütközeteinek hangulatát. Az 1993-as Adria-i cirkálás pedig némi aktualitást csempész az összességében több mint 100 történelmi alapokon nyugvó, viszonylag pontos tengeri összecsapás közé.

'JÓNÁS KÖNYVE':

Nem vallási tartalmú kiadványról van szó mint ahogyan azt a bibliai eredetű név sejtetni engedi, bár átvitt értelemben nem járunk messze a témától, hiszen a James's Warbook elnevezés egyértelműen a haditechnikai iránt érdeklődők bibliájaként számontartott Jane's sorozatra utal. Sajnálatos módon, azonban nemcsak a név, hanem a tartalom is csak gyenge egy paródiája az eredetinek. Funkcióját tekintve, ennek a modulnak kellene részletes információt szolgáltatni a hadműveletek során felbukkanó hajókról, harcigépekről, ill. fegyverrendszerekről. A lehetőségek pedig óriásiak, hiszen a CD-ROM -mint adathordozó- kimeríthetetlen haditechnikai adatbázis tárolását tenné lehetővé. Az teóriák világa azonban gyakran távol esik a valóság realitásától, és ez most sem történt másképpen. Meglehetősen hiányos ismeretekkel fog rendelkezni az, aki a Jónás könyvéből remélte megismerni a harci eszközök lenyűgöző világát, hiszen itt aztán nem fog találkozni a Harpoon I és II esetén tapasztalt részletességgel. Meg sem kísérlem palástolni csalódottságomat, hiszen egyszerűen felháborítónak találom, hogy a CD-ROM biztosította kapacitás ellenére, egy "encyclopédia" ilyen színvonalatlanra sikeredjen. Ki hallott már arról, hogy a tomboló harc hevében az azonosítási indexért nyúló parancsnok a keresett fegyver helyén pár bocsánatkérő szót és egy, az adott helyzetben abszolút használhatatlan E-Mail címet talál. Talán a későbbiekben még fel is venné a kapcsolatot és segédkezne az adatbázis bővítésében, ha a csatát túlélné

HADBÍRÓSÁG ELŐTT...

Reménykednék a bizottság jóindulatában, de a lelkem mélyén már beletörődtem a lefokozásomba. Talán túlzottan sok a támadható felület. Nem lehet enyhítő körülmény az általánosságokban bővelkedő 'Electronic book', bár a fotóanyaga megérdemli az elismerést, a hang FX-ek hallatán sem derülnének jobb kedvre a mogorva bírák, a 20 MB HD helyigény említése pedig könnyem jelenthetné végleges eltávolításomat a USN kötelékéből. Az audio track-ek feltehetően módosítanák az ügyész álláspontját, ez-

Már csak a USN flottájában vannak szolgálatban csatahajók. A négy Iowa (BB61-64) osztályú hajót csak a legkorszerűbb fegyverekkel és berendezésekkel történő modernizálást követően állították ismét hadrendbe.

zel azonban nagy rizikót vállalok, hiszen ekkor bármelyik könyv aktiválása fatális következményekkel járhat. Egyedül abban bízhatom, hogy a hadműveletek lekötik majd az admirálisok figyelmét, én pedig megtarthatom rendfokozatom.

Sorell'

SH. L. of Hoboken

Ez a játék RPG-nek egyszerű, kalandjátéknak pedig gyenge. De ha összességében vizsgáljuk a dolgot, akkor könnyen megállapíthatjuk hogy valami fantasztikusan hatalmasat alkottak a készítők. Aki szereti a humort, és jól tud angolul, az nagyon jót játszhat a programmal.

Hardware igény:
386, 2 MB RAM, 7 MB HD,
DOS 5.0, hangkártya

92%

LEGEND
PC DISK

Superhero League of Hoboken

Aztán újra csend lett. Szokatlanul nagy csend. Olyankor szokott ez történni, ha Matilda, a központi számítógép megsértődik a riadója keltette általános érdektelenségen, és valami nagyon, de nagyon durva visszavágáson töri logikai áramkörét. Ezt már nem hagyhatták figyelmen kívül hőseink, hiszen jól emlékeztek, nem egyszer előkerült már ilyenkor az elektromos ösztöke, a gumírozott orrszőrcsíptető, és akkor ezek még a jobbik variációnak számítottak. Egy pillanat alatt felpattantak mindahányan, és vadul rohanni kezdtek az eligazítóterem felé.



Minden egy szép napos délelőtön kezdődött. A gamma sugárzás alig haladta meg a normális érték huszonháromszorosát, az utcákon csak néhány ember bóklászott, és még az ügyészek vérszomjas csapata is visszahúzódott titkos barlangjába, hogy bevásárlószatyros nénikéken gyakorolják sötét praktikáikat. Úgy tűnt semmi baj nem történhet, mikor egyszer csak...

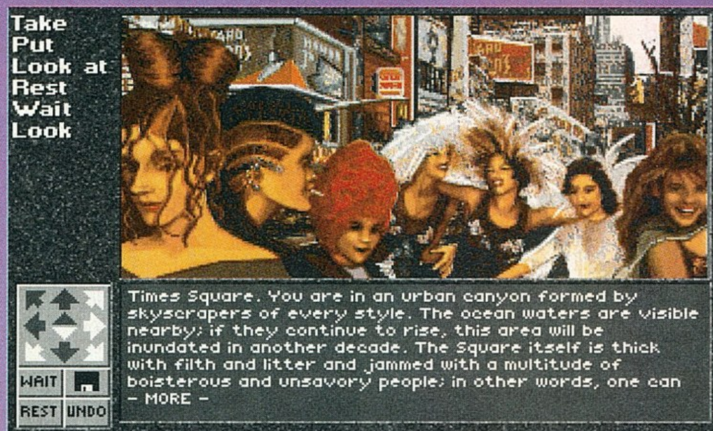
Valami különös, vérfagyasztó vinnyogás törte meg a csendet a Hobokeni Szuperhős Alakulat atombiztos főhadiszállásán. Alig telt bele öt perc, mire kinyílt az első álmosan pislogó szem, és felhangzott egy unott hang:

-"Mé' nem tudnak má' békébe hagyni minket azok a gonoszok?"



Épp idejében érkeztek, hiszen Matilda már éppen vette volna elő ólombetétes lábszőrtelenítő gépét, de aztán látva a nagy ügybuzgalmat, melyet megnyugtatására tettek, letett megtorlási szándékáról és kiosztotta az aznapi feladatokat. Mint mindig, most is öt gondosan megválogatott küldetést kellett teljesítenie természetfölötti képességekkel rendelkező csapatának, méghozzá minél előbb, hiszen ki tudja mi vár a lustálkodókra.

Hőseink már előre rosszul érezték magukat a rájuk váró megpróbáltatásoktól, de legyűrték balsejtelmeiket és sorshúzással eldöntötték, ki legyen az a két szerencsés, aki ma itthon maradhat az ebédlőben, és jót röhöghet magában szerencsétlen társain.



Négy balszerencsés emberünk, Karmazsin Szalag, Robomop, Trópusi Olajember és Vaspocak elkezdte összegyűjteni a legfontosabb holmikat, amikre szükségük lehet kalandjaik közben. Kiürítették a földszinti szekrényt, lenyúlták az alagsori múzeumból az olajfestményt, hogy jó pénzért túladjanak rajta, sőt még a Sinatra felvételeit tartalmazó kazettát is magukhoz vették a viaszbábu egy titkos rekeszéből, aztán elindultak küldetésni.

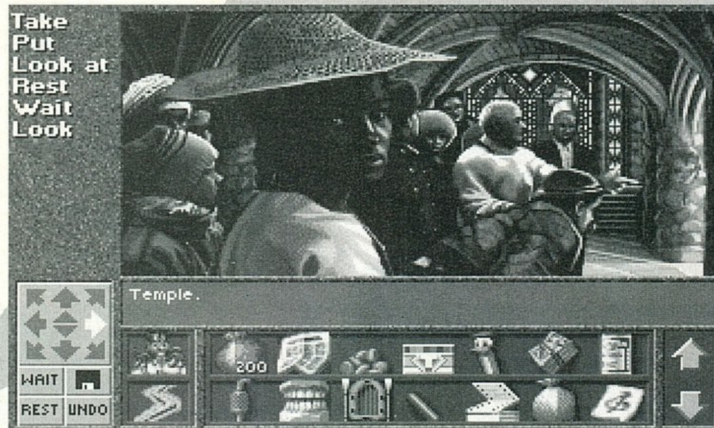
Megérkezve Newark (10;2)-es koordinátájára (első feladatuk helyszínére), elhűlve vették szemügyre azt a hihetetlen méretű Jalapeo halmot, mely már számtalan embernek okozott heteken át tartó gyomorégést. Rémülten kezdtek a raktárhelyiség kijárata felé hátrálni. Egy, csak egy legény volt, ki heveny nyálcsorgatás kíséretében vetette rá magát a gigantikus fűszerhalomra. Igen, Vaspocak volt az, ki szuperképessége révén veszélytelenül meg tudott enni minden fűszeres ételt. Nem telt bele három és fél hét, máris csak egy kissé maszatos rongydarab hevert a helyiség padlóján, melyet emberünk büszke vigyorgás közepette magához is vett, miközben a többiek többkevesebb sikerrel küzködtek a rájuk törő hányinger ellen.

Még mindig elég megviselt csapatunk egymást támogatva indult el, hogy az emberiség jövője érdekében megbirkózzon to-

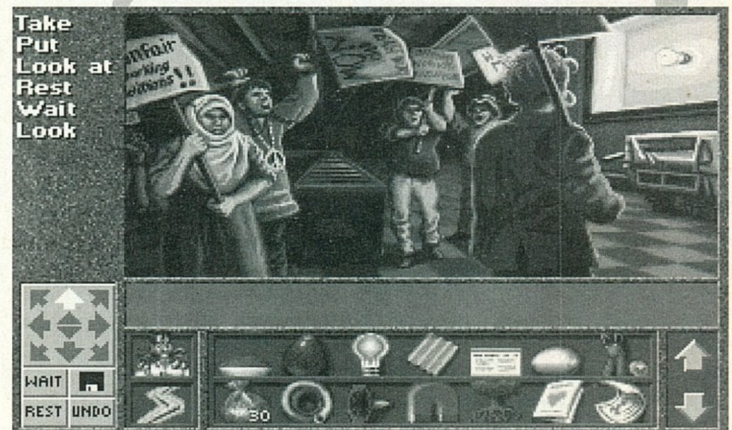
vábbi küldetéseivel. A 2C (7;11)-es falvacskába betérve megpillantották azt a vadul bégető báránycsapatot, mely rettegésben tartotta az egész települést. Egy pillanat alatt átlátták a helyzet komolyságát és akcióba lendültek: inuk szakadtából kezdtek rohanni minél távolabb ettől az elátkozott helytől. Meg sem álltak egész 2D (12;8)-ig, ahol is végre menedékre leltek egy lerobbant autó csomagtartójában. Pontosabban leltek volna, ha azt már nem foglalta volna el egy ketyegő szerkezettel ellátott Limburger-bomba, mely felrobbanása esetén kb. egy mérföldes körzetben gyilkos sajtáradattal pusztította volna végig a környéket.

Tudták, nincs menekvés, itt már csak a csoda segíthet. Sorsukba beletörődve ültek hát le kockapókerezni, mikor odasétált hozzájuk a jóságos rendezőbácsi, és megmutatta nekik a forgatókönyvet, miszerint nekik most 2D (8;8)-ba kell menniük a kiskereskedésbe a megfelelő fegyverekért. Mondanom se kell, a dolgok imigyen való alakulása után a sajtevő mikrobák és a bárányriasztó spray segítségével már pillanatok műve volt csak, hogy még két megbízatással kevesebb legyen a teljesítendők között.

Az ilyen isteni beavatkozást csak egyféleképpen lehet megköszönni, a szent PC előtt (2D (7;10)). Csakhogy a főpapnak szörnyű problémája akadt: a Mindenható Számítógép nem hajlandó megosztani vele határtalan tudását, hiába próbálkozik bármilyen primitív szertartással. Mióta az egyik hívő egy cserepesvirágot küldött azzal az óhajjal, hogy az a Mindenség Oltárára kerüljön, a képernyőn csupán apró hangyák serege rohangál. Nos, persze csapatunk rögtön rájött honnét fúj a szél, hiszen majd levitte mindahányuk kalapját, de még arra is rájöttek, mi lehet a gond, mikor Karmazsin Szalag egy ügyetlennek tűnő, de későbbi állítása szerint szándékos mozdulattal lesöpörte a cserepet arról a mágnesről, mely eddig a Legnagyobb Szentséget gátolta áldásos tevékenysége kifejtésében.



Már csak egyetlen teendő maradt, Doktor Entropy, a világpusztulásra törő őrült főgonosz megfékezése. Robomop érezte, semmi nem állíthatja meg. Vadul lebegtette mosogatószivacsait, fékeveszetten csapkodott zsebseprűivel, és egyenesen nekiment annak a plorpiumlemeznek, mely elzárta a továbbhaladás útját a 2C (4;12)-es házikóban. Miután társai fellocsolták, közölték vele, hogy ez a fal bármilyen külső hatásnak ellenáll, kivéve egy bizonyos keveréknek. Minő véletlen, ennek három összetevője pont visszamaradt az előzőleg teljesített küldetések után, így azokat a rongydarabbal felitatva, máris szétolvaszthatták az utolsó akadályt is, mely közéjük és végcéluk közé állt.

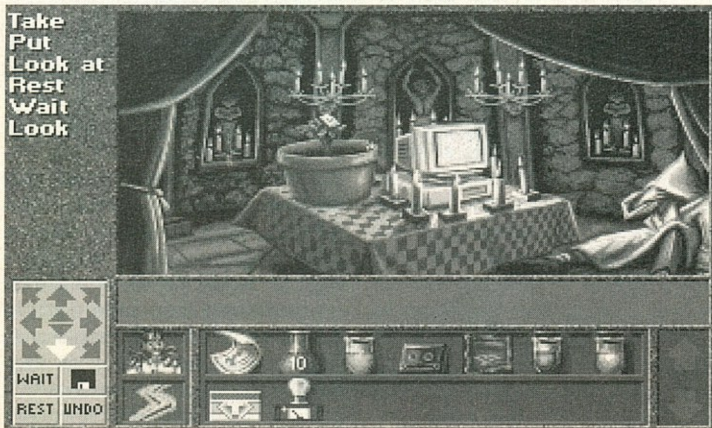


Aztán persze, ahogy az már lenni szokott, megjelent még egy utolsó utáni akadály is egy erőtér személyében, hogy mégse legyen olyan egyszerű főellenfél, és a világ elpusztítására képes gépezet kiiktatása. Ezen a hihetetlenül aláváló húzáson felháborodva Robomop ismét őrült takarításba kezdett, eltüntetve minden szennyeződést, ami eltakarta a gépezet elektromos vezetékét. Hopsz, egy rántás és volt veszély, nincs veszély. Ezzel végre minden probléma megoldódott, mindenki megnyugodhatott és visszatérhetett a bázisára. Minden rendben is ment egészen míg...

Valami különös, vérfagyasztó vinnyogás törte meg a csendet a Hobokeni Szuperhős Alakulat atombiztos főhadiszállásán. Mivel a folytatást már úgy is mindenki tudja, inkább rögtön át is adnám a szót Karmazsin Szalagnak, hadd mondja el ő, mi történt velük ezután. Szalag.

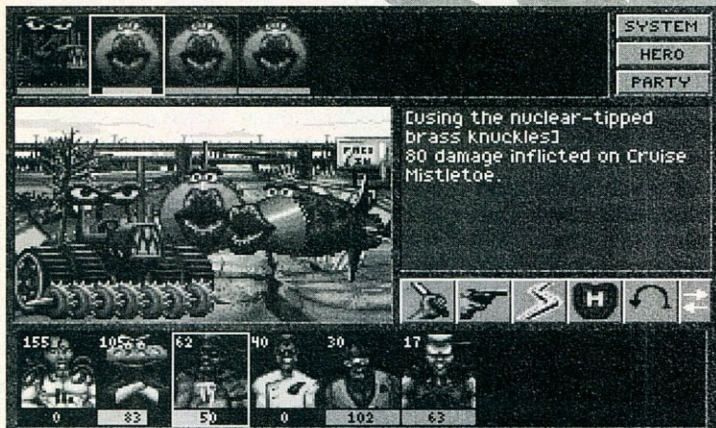
-Köszönöm, Mesélő. Szóval itt vagyunk ugyebár a 2C szektor (7;6)-os koordinátáján. Ez idáig ez a helyszín megközelíthetetlen volt számunkra, de most, most érkezett csapattagunk segítségével már le tudtuk győzni azt a kis akadályt, mely idáig apró hullámokat vetve húzódott a part és az irányítótorony között. Most mindenki méltán kérdezhetné, hogy mégis mit keresünk mi itt, melyre egyetlen válasz van csupán: azt a ruhát, mely a szekrényben található. Erre aztán újra felvetődhet az a kérdés, hogy és ez ugyan miért jó nekünk, mire a válasz: hogy ezt viselve felvidítsuk egy haldokló lélek utolsó pillanatait a 2D (13;6)-os falu sámánjánál, és meggyőzzük, hogy mondja már meg nekünk azt a receptet, mely az első küldetés teljesítéséhez kell.

Mivel a mai világban amúgy is oly kevés jótétemény történik, folytassuk áldásos tevékenységünket azzal, hogy megmentjük az embertelen körülmények között dolgozó 1C-beli munkások szeme világát azzal, hogy kicseréljük a 98 Wattos izzót a szerződésben foglaltak szerinti, és a 2C (4;12) helyszínen található 100 Wattosra. Cserébe ne is kérjünk mást, csak azt az avocadot, és guacamole-t, mely a



gyár innentől majd két és fél perces működése során termelődött, mígnem a munkások újra föllázadtak a 0.5°C-kal alacsonyabb hőmérséklet miatt. Mesélő.

No, igen. El lehet képzelni, milyen hatással volt önzetlen működésük által kiváltott elégedetlenség amúgyis elég rossz kedélyű hőseinkre. Megfogadták, hogy most aztán egy igazán gonosz dolgot fognak tenni, még akkor is, ha ezzel a Föld jó erőinek tesznek nagy szolgálatot. Erre tökéletesen alkalmasnak látszott az a hadúr, ki az 1B szektor lakóit tartotta állandó rettegésben folytonos uszító hangú beszédeivel. Túlzott önbecsülését csak egyféleképpen lehetett megtépázni, ha megmutatjuk embereinek a csupasz valóságot.

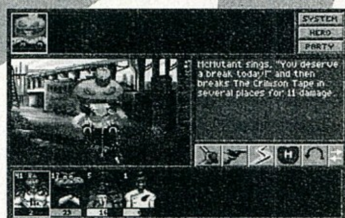


Ennek a feladatnak kivitelezéséhez Madamoiselle Pepperoni látszott a legalkalmasabbnak, aki egy pillanat alatt észrevette azt a fémszálat, mely a hadúr parókájában húzódott, és azt hivatott megakadályozni, hogy egy esetleges tolvaj átjusson a fémdetektoros riasztóberendezések között. Most azonban tökéletesen alkalmas volt rá, hogy az ajtó fölötti polcra, a szobor helyére a mágnest lerakva bemutassuk a népnek, milyen "üres" is rettegett agresszoruk feje.

Nos, úgy tűnik pont erre volt szükség ahhoz, hogy hőseink igencsak letargikus hangulata egyszeriben lelkes tettvággyá változzon. Ez indíthatta arra őket, hogy megnézzék, miért is nem válaszol egyetlen küldetésre sem a Scrantoni Szuperhősök Alakulata.

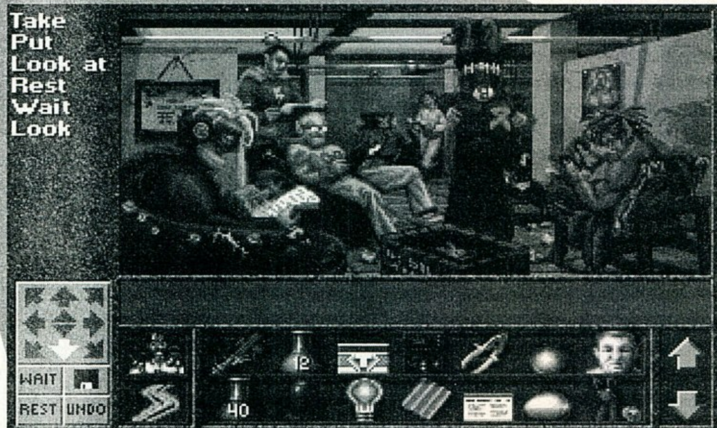
Ez rövidesen ki is derült, hiszen a főhadiszállásra belépve egyből szembeötlött az a számtalan... Elképesztő mennyiségű... Szörnyűséges... Gusztustalan... Na jó, talán mégsem olyan nagyon... Sőt kimondottan érdekes... Egyszerűen lenyűgöző köteg Playboy, melyet minden egyes szuperhős kigúvadó szemekkel bámult, és közben ilyeneket mormogott, hogy "De jó lenne... ha nekem is ilyen kocsim lenne", meg "Micsoda csodálatos... dolog is lehet a Váci utcában vásárolni".

Nem tellett bele két perc, máris mindkét alakulat baráti örökbarátsági szerződést kötött, melyet egy-egy újság átnyújtásával pecsételtek meg, a másik fél részéről pedig egy letelepedési szándékkal az egyik karosszékbe. Azonban ekkor a sors keze újra bekavart a lassacskán egyenesbe jövő dolgokba, és Madamoiselle Pepperoni pusztító fúriaként söpört végig a metrómegállóból zsákmányolt cenzúrázó fegyverrel eme művészi eszközökkel megalkotott lapokon. Persze nő lévén nem volt képes megérteni azt a vizuális szépséget, mely ezekben az újságokban alakot öltött. Így hát aztán hőseink megrázták magukat, és kivonultak az utcára bűnüldözni.



Megint csak egy feladat maradt. Miután a múltkor kicsúszott az igazságszolgáltatás kezéből az elvetemült Doktor Entropy, új kísérletbe kezdett a pusztítás minél kifinomultabb módjai terén. Ez alkalommal azonban egy műgyűjtőt is felfogadott, hogy tartsa távol tőle az esetleges jó erőket. Szerencsétlenségére választása egy rettenetes erővel rendelkező, de legalább annyira szellemileg visszamaradott lényre esett, akit a küldetések végén talált négy tárggyal lefizetve könnyedén el lehetett távolítani posztjáról az irányítótoronyból.

Épp időben, ugyanis a főgonosz épp megkezdte harcigalambjai pusztító útjára indítását, egy nagyfrekvenciás jeladóval. Csupán a jószerencsének köszönhető, hogy hőseinknél is ott volt az 1B (12;7)-ben vásárolt 50 yardos rádióadó, amibe a Sinatra féle kazettát berakva zavaróhullámokat küldhettek a támadó szárnyasok felé. Persze Entropyt ismét elszalasztották, de hát ki tud mindenre gondolni?



Hőseink múltkori félsikere iránti öröm ismét csak rövid ideig tartott, mivel rövidesen megint megjelent a Gonosz, és új feladatokkal látta el kókadt embereinket. Ilyen volt például az is, hogy vigyenek el egy szállítmány ólomgatyát 3D (6;9)-ből 4C (1;9)-be, vagy 2D (9;9)-ből vigyék vissza az ellopott ruhafogast az 1C-beli múzeumba, valamint a műanyag táskát 3D (6;9)-be a sámánnak.

De akadtak keményebb feladatok is, melyek teljesítéséhez nemcsak találékonyságra, de merő brutalitásra is szükség volt, hiszen számtalan területet teljesen meg kellett tisztítani a szörnyek csapatától, hogy egyes tárgyakhoz hozzájuthassanak. (Így például Atlantic Cityben egy vörös metrókártyához.)

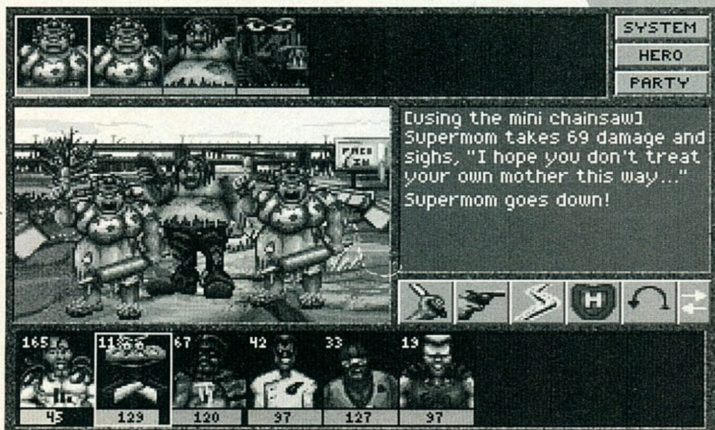
De ott volt aztán Philadelphia is, ahol a Szabadság Harangja ráesett egy macskára, aki egész nap fülsértően nyáverog, mert nem tud kijutni és nem hagyja a környék lakóit aludni. Hosszas tanakodás után hőseink úgy döntöttek, hogy elhallgattatják a szegény kiscicát. A Newarkban talált gumicsövet a nevetőgázos palackra csatlakoztatva bedugták a harang repedésébe, aztán...

Rövidesen csak halk viháncolás szűrődött ki a repedésen át, ami legalább olyan idegesítő volt, mint a nyávergás, úgyhogy további akciókra volt szükség. Mivel egy hatfős csapat alapállapotban elég kevés ahhoz, hogy megemeljen egy kis háromtonnás eszközt, elindultak hát a (14;8)-as edzőterembe. Némi gyúrás után már könnyedén fölkapták a gigantikus zeneszerszámot, mely alól előtűnt a kiscica félénken vigyorgó arca. A gond csak az volt, hogy az állat nagyjából egy jól fejlett tehén méretével rendelkezett, szép fekete-sárga csíkokkal, óriási tépőfogakkal és beretvaéles karmokkal, és ráadásul rosszabbnál rosszabb vicceket mesélt elképedt hallgató-

ságának. Tigris volt a drága, na! Mit kell ezen csodálkozni!

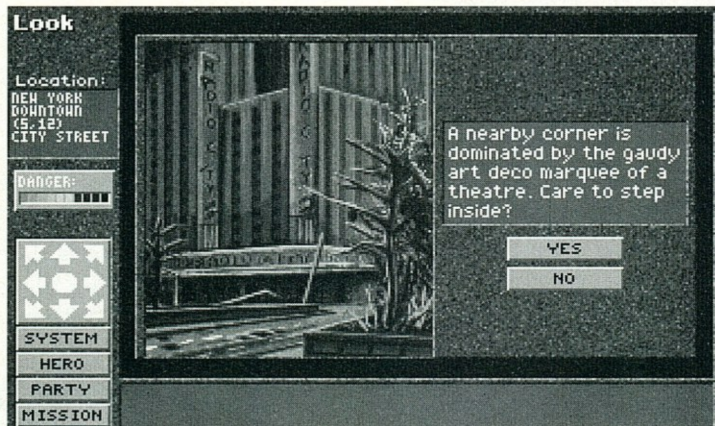
Mivel már szinte tradícióvá vált, hogy Entropyval csak utoljára találkozhatnak, csapatunk az 1B-beli templomba indult, ahonnét illegális szerencsejátékot jelentettek. Ez még csak a kisebbik baj, de ráadásul még csalnak is, melynek hatására a Hibiszkuszi kormányzó elvesztette kéthavi fizetését és most fél hazamenni. Szóval, nem ártana jól szemügyre venni a dolgokat.

Erre tökéletesen alkalmasnak látszott az asztal alatti rész. Némi várakozás után beözönlöttek a hívők. Már javában tartott a játék, mikor egyszercsak egy láb jelent meg az asztal alatt és rálépett a padlódeszkában lévő csomóra. Rövid vizsgálódás után Robomop kijelentette, hogy ez bizony egy rejtett mechanizmus része. Társai barátságosan megveregették a vállát, hogy "Na, mégiscsak van köztünk egy művelt ember is!", hiszen nem mindenki ismer ilyen bonyolult szavakat, mint a mechanizmus. Arra azonban még ők is rájöttek, hogy ha elvágják a csípőfogóval a deszka alatti vezetéket, a papoknak akad majd egy kevés gondjuk. Valóban. Rövidesen már csak Robo-



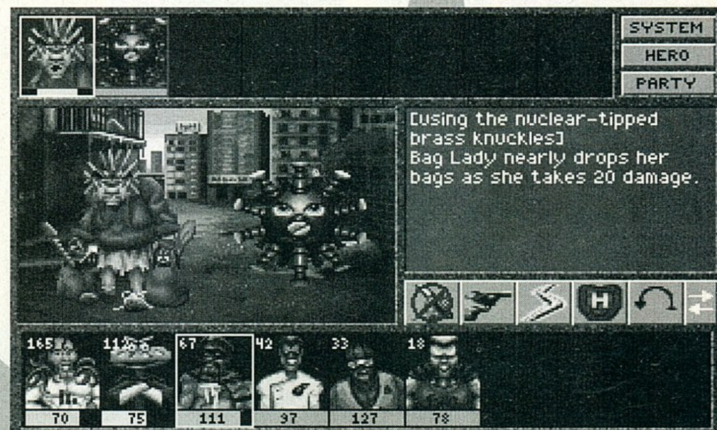
mop boldog mormolása hallatszott: "M-e-c-h-a-n-i-z-m-u-s. M-e-c-..."

Szóval most már csak a doki maradt hátra, aki ezúttal a versenylovak és csatornapatkányok párosításával akart pusztító, legyőzhetetlen fenevadakat alkotni a 3C (13;7)-beli ügetőn.



Hőseink szokás szerint későn érkeztek, amikor már javában megkezdődött a... az alkotás. Már csak egyetlen dolgot tehettek: meg kellett szabadulniuk az állatoktól. Mivel megölni mégsem volt szívük őket, így hát inkább fogták az 1C (5;8)-ban felvett plakátot és kiakasztották az állványra: Ragasztógyári munkás kerestetik. Felvétel helyben, jó kereseti lehetőség. Eme tevékenység hatására aztán a szerencsétlen lovak olyan veszett vágtába kezdtek, hogy még a legkivénhettebbjük is játszva megnyerte volna a nagyderbit. Az oszladozó porfelhőben azonban Entropy újra egérutat nyert a patkányokkal együtt.

Aki esetleg azt képzeli, hogy utoljára hallott a rágcsálókról, az természetesen téved, hiszen rövidesen befutott egy jelentés Matildához, hogy a 3C-n lévő szuperhős bázist egerek támadták meg. Embereink kacarászva indultak el, hogy megszabadítsák társaikat a gonosz lényektől, mígnem észre nem vették, hogy azok bizony elég tisztességes példányok, nagyjából egy fotel méretével rendelkeznek, és ráadásul elég antiszociálisan viselkednek. Mit volt mit tenni, a Végső Fegyverhez kellett nyúlni: macska-barátunk hívósípjához.



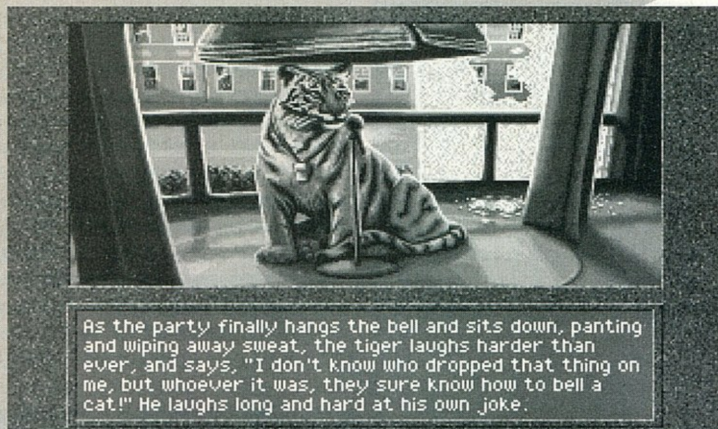
Szörnyű vérengzés kezdődött. Egyesek szemüket befogva fordultak el a látványtól, míg más helyekről hangos kiáltozás hangzott fel: "Tíz az egyhez a macskára!" "Tartom!" Szerencsére a harc pár perc alatt elcsitult, csak egy félig lerágott csontváz és egy titokzatos tárgy maradt vissza.

A harctól fellelkesült hőseink újabb szórakozás után kezdtek kutatni. Nem is kellett sokáig várniuk, hiszen 1A-ban, a könyvtárban kiderült, hogy egy szekta fel akarja gyújtani azt. Mivel így még elég kis bunyóra lett volna kilátás, megkezdődött az ellenség haditervének kikémlelése.

A főhadiszállást New Heavenben találták meg (8;3)-ban, de mint kiderült, a megbeszélés a múzeumban lesz (2;9) a mosógépnél. Előre sietve kémeink két parabolaantennára akadtak, mely az útmutató szerint hangfrekvencia erősítőként szolgált. Ezek közé egy megjelölt pontra bevonszolva a mosógépet, majd a másik keresztre állva, már csak várni kellett a szekta megjelenésére, és kihallgatni a haditervet. Ezzel már visszamehettek a könyvtárba, hogy végignézzék a Nagy Leszámolást.

Legközelebb a Times Square-i felvonulókról jelentették, hogy... khm... kissé rossz a kedvük az eltűnt golyójuk miatt. Mivel a csapat immár minden pénzét elvesztette a fogadásokon, úgy döntött, megakadályozza a kitörni készülő verekedést. New Yorkban Dick Clark közölte velük, hogy sejtése szerint merre található a golyója, mire Madamoiselle Pepperoni fülig elpirult és gyorsan elrohant érte 3D (3;2)-be. Még az a fémdoboz sem tudta megállítani, amiben az említett dolgot elrejtették, hiszen jó előre felszerelkezett már alumíniumevő mikrobákkal. Rövidesen csalódottan tapasztalta, hogy az a golyó csak egy gömb, így aztán nem esett túl nehezére visszaadni a tulajdonosának.

Ki tudja honnét, de valakinek az az ötlete támadt, hogy talán nem csak fogadni lehet a verekedésekre, hanem részt is lehet bennük venni. Így hát eddigi tapasztalataitól megrészegedett csapatunk elindult Philadelphia (7;7)-ből nyíló csatornarendszerébe, ahol (16;1)-ben gyorsan



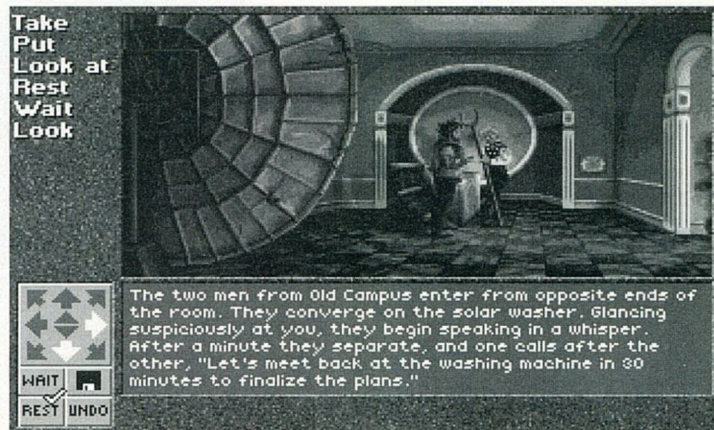
felszecskáztak pár mit sem sejtő lávaférget, valamint ennek eredményeként magukhoz vették elődeik hátrahagyott diétás könyvét. Mivel adrenalinszintjük még mindig elég magas volt, beugrottak még a felszínen Ben Franklin kérójába is (6;5). Az eredmény oly megrázó volt, hogy nem is beszélek róla szívesen. Sőt, egyáltalán nem is beszélek róla.

A lényeg az, hogy következő állomásként New York Felsővárosban (15;5) koordinátáknál egy kriptában a negyedik tartály lyukába helyezve a Poughkeepsie (12,2)-ben szerzett fémrudat egy csodálatos fagyott hulla tulajdonosai lehettünk. Ezt elcipelve Entropyhoz 3D-be, majd az itteni gépbe berakva és azt elindítva újra teljesítettünk egy küldetéscsoportot.

Úgy tűnik, a Hadurak csak nem nyughatnak. Ez alkalommal Poughkeepsie Napóleonja akarja lerohanni Afganisztánt. Hiába járulnak elé a letűnt korok nagy vezéreinek reinkarnációi, egyik sem tudja rábírni, tegyen le elhatározásáról. Karmazsin Szalaggal álcázás nagymesterével azonban már más a helyzet. Nincs is másra szükség, csak egy egyszerű Washington jelmezre és néhány meggyőző szóra: "Te, nem valami jó ötlet ám lerohanni Afganisztánt." "Tényleg? Hát jó."

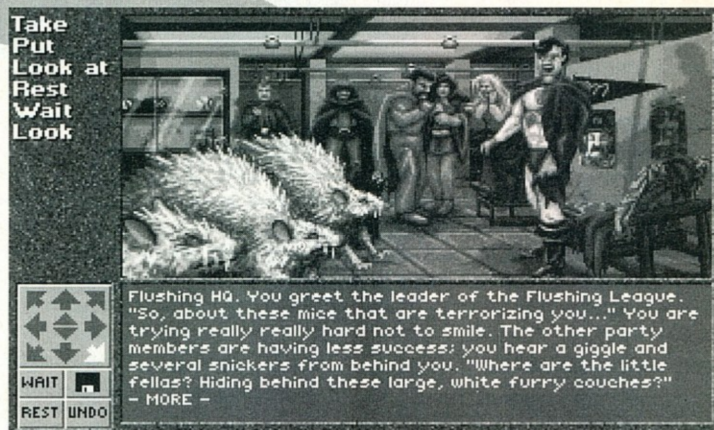
Ilyen és ehhez hasonló problémák hatására aztán soha nem látott mértékben elharapódzott a brutalitás. New Yorkban például néhány ellenséges klán akart egymás torkának ugrani, mivel állítólag ellopták egymástól a szent totemeiket. Mondanom se kell, ismét hőseinkre várt ezek visszaszerzésének feladata. Csakhogy bárhogy keresték is, sehol nem leltek rájuk. Éjt nappallá téve kutatták át a sivatagokat, fésülték át az erdőségeket, vizsgálták át nokedliszaggatóval rohangáló szupermamák kötényeit, de a totemek mintha köddé váltak volna.

Ekkor azonban elérkezett a deus ex machina pillanata. A fellegek megnyíltak, és bolognai pizzák kezdtek potyogni belőlük, a vizek párolt heringeket vetettek a partra, a föld önsze-



letelő zöldségek garmadáját ontotta meglepett hőseink felé, egy csapat gulázógép pedig gyorsan felzabálta az összes táplálékot. Végezetül hét fületlen, farkatlan borjú az egészet burgonyaszirommá változtatta, melyekből tejgyárat épített.

Imigyen megvilágosodott elméjű embereink már biztos léptekkel indultak New Heaven szektor (7;12)-es dombsága felé, ahonnét némi közös dalolászás után már tovább is mentek egyenesen a zeneakadémiára. Zongorakísérettel újra előadták kis műsorukat, mely akkora sikert aratott a majdnem egy fős közönség körében, hogy kis híján összelapította őket egy homokzsákra való kultikus szobor. Hogy ezekkel mit kezdtek? Valóban.



Nem is lenne Hadúr a hadúr, ha egyik kis huncut egyedük el nem rejtett volna a lakásában egy felbecsülhetetlen értékű videokazettát, mely hűen illusztrálja az atomkor előtti állapotokat. Nos, csodálatos képzelőerővel megáldott huntingtoni barátunk ennek az eszköznek egy egészen újfajta alkalmazási módjára jött rá: asztaltámasznak használja egy billegő láb alá. Minden esetre a könyvtáros némileg nagyobb hasznát veszi, hiszen egy ember viszontagságait végigkövetve mélyreható következtetéseket vonhat le a régi idők moráljáról. Egy ember életéből, akit úgy hívtak: Rambo.

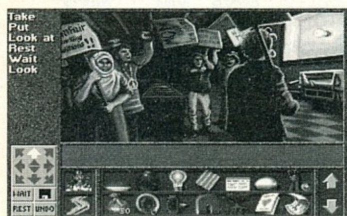
Persze egyéb szociológiai problémák is felmerülnek időnként. Ilyen például a 2A szektorban történt drasztikus áremelés is. A sámán megfizethetetlen mennyiségű kilo dollárt kért szolgálataiért cserébe, mely a népesség számának gyors ütemű csökkenését vonta maga után.

Tettét azzal magyarázta, hogy a helyi kereskedő sokkal drágábban árulja az orvosi alapanyagokat. Ő viszont a szállodatulajdonosra mutatott, mint problémáinak okozójára. A szállótulaj ellenben... khm, bizonyos szükségleteinek kielégítésével járó költségekről panaszkodik. A ku... madam viszont a foglalkozási ártalmak orvoslásának egyre drágúló lehetőségeit hozza fel mentségül. Ezek szerint a fő probléma a sámán és a bordélyház között van.

A sámán még csak hajlana egy kompromisszum megkötésére, miszerint természetben történjen a fizetés egy része, de neki csak egy bizonyos személy kell, aki viszont az éghajlat hűvössége miatt nem szándékozik továbbra is ittmaradni. Egy szőrmekabát átnyújtása után aztán már sokkal engedékenyebb lesz, de még kéne valami a fejére is. Egyetlen mód kínálkozik csak egy fejfedő előállítására: Mira csodálatos átalakító érintése.

Végül ismét Entropy következett. Ezúttal Atlantic City-ben rejtőzött el a kaszinóban, de a

négy megszerzett zseton segítségével be lehetett hozzá jutni. Úgy látszik a doktor úr jó útra térhetett, mivel most egy fatelepítési programot hirdetett meg. Számításai szerint másnap reggelre a Föld minden egyes négyzetméterét zöld erdőség borította volna, hacsak a szuperfickók közbe nem lépnek. De ők rögtön tudták mit kell tenniük. A múzeumban szerzett



mikrohullámú sütőt gyorsan megtöltötték a nemrég vásárolt termesztojással, melyből pár pillanat alatt nyüzsgő hangyasereg özönlött elő, fölzabálva a mit sem sejtő növényzetet. Ez alkalommal aztán már Entropy sem menekülhetett, a különleges alakulat személyesen kísérte be, az elkövetkezendő három évszázadra kizárólag számára prezentált luxuscellába.

A problémák azonban ezzel még nem oldódtak meg telje-



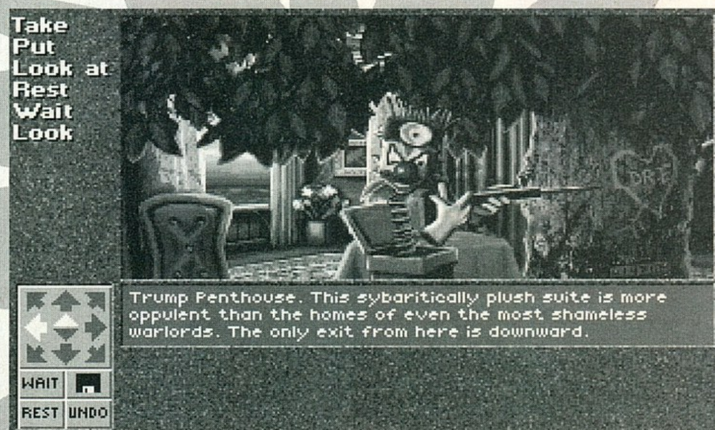
sen. New York csatornarendszerét félelmetesen csattogó aligátorállkapcsok özönlötték el, a hozzájuk tartozó egyéb testrészekkel együtt. Ez azonban nem jelentett túl nagy gondot hőseinknek, akik eddigre már nagy jártasságra tettek szert a gonosz lények likvidálásában. Szintén elég egyszerű feladat volt a szétszóródott térképek összehaj-



togatása 2B szektorban, hiszen eddigre a csapat egy külön erre a feladatra kiképzett specialistával rendelkezett.

Ekkor azonban egy olyan dolog történt, amire senki nem számított. A Scranton-i templomot hívők ezrei özönlötték el, feltűnt ugyanis valakinek, hogy ha egy oszlopot a nap egy bizonyos időpontjában, egy bizonyos helyről, egy bizonyos szögből néz, és még azt is tudja, hogy mit keressen, akkor ott nem másnak, mint a Királynak az arcképe jelenik meg. Ezek a fanatikus bevándorlók aztán olyan ellátási problémákat okoztak a helyi kereskedelemben, ami a rend teljes felborulásához vezethetett.

Egyetlen megoldás létezett csak, a hívők eltávolítása egy távoli helyszínre, ahol aztán valaki egészen másnak okoztak hasonló problémákat, viszont az már az ő baja. Erre a célra tökéletesen megfelelt az az újságköteg, amit a nemrégiben megnyílt Atlantic City beli kriptában leltek éles szemű rendfenntartóink. Miután elhelyezték ezeket a városi újságosstandon, rövidesen elterjedt a pletyka, hogy állítólag valahol egy Szent Elvisre kísértetiesen hasonlító kisgyermek született. Rövidesen már csak néhány kósza bolond



rótta a falu utcáit, akinek még szüksége volt néhány hétre, hogy fölfogja hová is lettek a többiek.

A következő probléma a Middleton-Harrisburgi atomerőműben működő szabotőrcsapat ténykedése volt, akik úgy döntöttek, megpróbálkoznak egy új atomrobbanással, mondván, ha az előző tönkretette a világot, talán ez majd helyrehozza. Éles elméjű hőseink azonban rögtön rádöbbentek ennek a nyilvánvaló logikai bukfencnek a hamisságára és teljes sebességgel bedübörögtek a fő kontrollterembe.

A szabotőrök már javában játszadoztak a különböző műszerekkel, egyedül a deaktiváló részleget hagyták érintetlenül. Nem is volt túl sok szükségük ennek tönkretételére, ugyanis az elektródák között megszakadt a kapcsolat. A gémkapocs segítségével azonban újra működőképes lett a gép, mígnem ki nem durrant benne egy gumicső. Némi rábeszélés után azonban nagynehezen meggyőzték a hercegnőt, hogy váljon meg kedvenc rágójától, amivel a lyukat betömve épp abban a pillanatban sikerült kikapcsolni a rendszert, mikor a géprombolók elhatározták magukat a robbantásra.

Végezetül már csak a szokásos procedúrát kellet elvégezni. A sör, az uránium rúd, az aligátor ürülék és a gramofon tölcsére segítségével összekotyvasztott gombaleves keverékét átnyújtva a szabadságszobor mechanikus agyú őrének, ismét találkozhattunk Entropyval, aki szégyenében, hogy még nem tudott rendesen felkészülni a fogadtatásunkra, levetette magát a mélybe.

Csodával határos módon aztán mégis megmenekült, hogy újabb vad terveket eszeljen ki, de a hetedik küldetéscsoport végén hőseink mégis győzedelmeskedtek. Hogy ez hogyan sikerült, az egy D. E. monogrammú olvasónk határozott kérésére maradjon titok. Annyi segítséget azért adhatunk, hogy a Tíz Szupererejе és a Hódagyar tulajdonságokra volt szükség.

Created by DE Rainbird

KING QUEST VI

A PC-n már jól ismert meseszerű történet újabb részének Amigás verziója. Minden kalandjátékszerető amigásnak meleg szívvel ajánlom!

Hardware igény:
AMIGA 500-1200

90%

SIERRA
AMIGA DISK

King's Quest VI

A Sierra software-ház legismertebb és legsikeresebb sorozata kétséget kizáróan a King's Quest, mely már a hatodik résznél tart. Úgy látszik Roberta Williams fantáziája kiapadhatatlan, hiszen már a hetedik részen dolgozik csapatával együtt. A PC-sek már régebben élvezhették a hatos rész végigjátszásával járó sikerélményt, az Amigásoknak eddig várniuk kellett, hiszen a konverzió csak mostanában jelent meg kedvencükre. Sajnos igazi élvezetben csak azok fognak részesülni, akik rendelkeznek harddisk-kel. (Nekik üzenem, hogy az installálás alatt nyugodtan leülhetnek TV-t nézni, hiszen egy lemez felvitele a HD-re 11 perc! Ehhez azt kell még tudni, hogy a teljes játék 10 lemezen foglal helyet.) Természetesen lemezről is játszható(?) a játék.



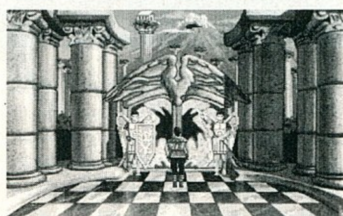
Egyelőre csak a 32 színű átirat készült el, de lesz 256 színű AGA verzió is (a 32 színű fut A1200-ason is). Mivel kedvelem az ilyen jellegű játékokat, izgatottan bontogattam ki a dobozt. Az első amivel találkoztam, az a kézikönyv volt, amit inkább kézimesének illene nevezni, hiszen teljesen mese- vagy inkább fantasy stílusban íródott és minden információt tartalmaz, ami a játék nehezebb részein átsegítheti a játékost. A teljes végigjátszáshoz hozzásegít még a GURU 93/2-es száma is, melyben B. P. Rainbird kitűnő leírását olvashatjátok. Maga a játék élvezetes, könnyű az irányítása, az animáció pedig egész jó. Az egyetlen dolog, amit egy kicsit nehezményezek, az a pályák közötti kb. 3 másodperces várakozási idő.



A KQ VI történetét mindenki megtudhatja a kézikönyvből, ezért úgy gondoltam, hogy inkább az előzményekről írok, hiszen az amigás tábor szerintem nem sok KQ-val játszott eddig.

Kezdjük a legelején, az 1. résznél.

I: Quest for the Crown.
A bátor lovag, Sir Graham törté-



nete, ki Daventry uralkodójának, Edward királynak volt kegyelt lovagja. A király egy napon hívatta lovagját, mivel már gyengült ez egészsége és örököse sem volt. Elmondta neki legnagyobb gondját, hogy nincs aki örökölné a trónt az ő halála után. Sir Graham-t választotta utódjául, de ehhez vissza kell szereznie Daventry három régen elrabol kincsét: egy jövőbelátó varázstükröt; egy varázsládát, ami mindig tele van aranypénzzel és egy varázspajzsot, amely megvédi tulajdonosát minden bántalomtól. A lovag teljesítette a feladatot, és így Edward halála után ő lett Daventry királya.

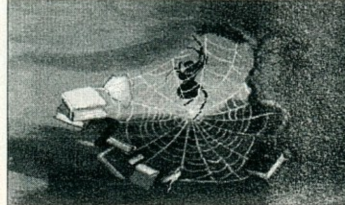
II: Romancing the Throne.
A dolgok jól mentek Daventryben, egyetlen problémától eltekintve: a király magányos volt. Vágyott egy asszonyra, kiben megleli a szerelmét és a boldogságát. Egy nap, amikor a Dallas 493. részét nézte varázstükrében, megtudta, hogy egy gyönyörű lány raboskodik egy quartz toronyban a távoli Kolyma földjén. Úgy látszott őt nézi, őt hívja. (Hogy nekem miért nincs ilyen tükröm?!) (Nem a Dallas miatt.) Graham király azonnal elindult, hogy kiszabadítsa őt fogságából. Számos kaland után el is jutott Kolyma földjére, megtalálta a tornyot egy elvarázsolt szigeten és kiszabadította a bájos leányt. Amint meglátták egymást, azonnal egymásba szerettek. A lány neve Valanice volt és elmondta, hogy egy féltékenységi história miatt volt bezárva a toronyba. Hazatértek, egybekeltek és így Valanice lett Daventry királynője.

III: To Heir is Human.
Egy évvel később ikrek születtek; egy sötét hajú fiú, kit Alexandernek neveztek és egy aranyszőke lány, ki a Rosella nevet kapta. Azonban hathónapos korában Alexandert éjjel elrabolták a szobájából. Egész Daventryt átkutatták, de a fiú nyomtalanul eltűnt. 18 évvel később Llewdor földjén egy boldogtalan ifjú, kit Gwydionnak hívtak, elszántan kereste menekülése útját a kegyetlen varázsló, Manannan rabszolgaságából. A fiú nem tudta honnan jött, csak annyit tudott, hogy eddig egész életében a gonosz varázslóval volt. Azonban titokban tanulta a mágiát, és végül is sikerült legyőznie Manannant, fekete macskává változtatva őt. Sajnos a "macska" megfogadta, hogy nemsokára valahogy bosszút áll. Elkövetkező utazásai alatt Gwydion rádöbbent, hogy ő valójában Alexander Herceg Daventryből. Ezután Alexander állandóan az odavezető utat kereste. Hosszú utazás után megérkezve Daventrybe megtudta, hogy egy rettenetes sárkány tartja évek óta rettegésben a királyságot. De ő a tanult mágikus tudását alkalmazva legyőzte azt, és kiszabadította a fogságából nővérét, Rosellát. Innen hazaindultak, és boldogan ünnepeltek szüleikkel együtt.

IV: The Perils of Rosella.
Ez a történet ott folytatódik, ahol az első befejeződött. Mialatt az egész család örült Rosella és Alexander visszatérésének, Graham királyt hirtelen lelki támadás érte. Összegörnyedt a

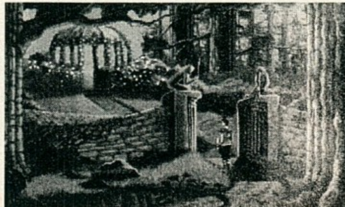


fájdalomtól majd a padlóra esett, mialatt megdöbbent családja rémülten próbált segíteni rajta. A király ágynak esett, közel állt a halálhoz, kétségbeesett lánya pedig a jövőbelátó varázstükörhöz fordult tanácsért. Amint Rosella könnyezve belebámult, egy gyönyörű tündér jelent meg és megszólította őt. A tündér a mágikus gyógyító gyümölcsről beszélt neki, mely a távoli Tamir földjén terem, ahol ő is él. A gyümölcs, Rosella meg volt győződve róla, meggyógyítaná az apját és visszaállítaná tökéletesen az egészségét. A



tündér felajánlott a lánynak egy mágikus utazást Tamirra. De először neki is szüksége volt Rosellára valamiért. A hercegnő beleegyezett, hiszen mindent vállalt volna az apjáért. Amikor megérkezett, a tündér - Genestának hívták- elmondta, hogy mit kíván tőle: vissza kell hoznia a talizmánját főellenségétől, a gonosztündér Lolottétól. A talizmán nélkül Genesta hamarosan meghal. Szegény Rosella, már nem csak az apja, hanem Genesta élete is tőle függött. Természetesen a lány





nagyon leleményes volt és sikeresen megoldotta mindkét feladatot, így megmentve mindkettőjük életét.

V: Absence Makes the Heart Go Yonder.
Nem sokáig élhettek boldogan, mert a király családját elrabolta a gonosz varázsló, Mordack, és bebörtönözte őket egy üvegpalackba. (Sok jó ember kis helyen is elfér...) Így állt bosszút Alexanderen, amiért a fivérét - Manannant - macskává változtatta.
Graham király a segítségükre indult a mindentudó Cedriccel (ki bagoly volt), valamint Cedric jóságos mesterével, a varázsló Crispinnel. Hosszú útjuk során átutaztak Serenián, és végül elérkeztek Mordack sziget-erődjéhez, ahol a király családját őrizte a varázsló. Miután megütköztek a varázslóval és legyőzték őt, Graham nem csak a családját szabadíthatta ki, ha-

nem egy gyönyörű hollófekete hajú lányt is, ki szintén Mordack foglya volt.



Roberta Williams, minden King's Quest szellemi anyukája.

A kölcsönös bemutatkozás során megtudták, hogy a lány a Zöld Szigetek földjéről való, a neve pedig Cassima hercegnő. Alexandert azonnal ejbájolta a lány, és engedélyét kérte, hogy meglátogathassa őt az otthonában. Cassima szívesen beleegyezett, hiszen neki is tetszett Alexander. Végül is a jó Crispin mágus segítségével mindenki hazajutott otthonába épen és egészségesen.

VI: Heir Today, Gone Tomorrow...
Az introból megtudható minden, csak annyit árulok el, hogy Alexander és Cassima sorsa van a kezünkben (gépünkben). Ha valahol nagyon elakadunk, érdemes a kézikönyvet jól átolvasgatni, vagy a fent említett leírást böngészgetni. Azonban óvok mindenkit attól, hogy kíváncsiságának engedve elolvassa előre az egészet! Legvégül pedig mindenkinek jó szórakozást kívánok ehhez a szépen



kivitelezett és fejtörőkben gazdag játékhoz!

Ui.: Kérjük a lelkes lovagokat, hogy Roberta Villiams címéért és telefonszámáért ne hozzánk forduljanak!

M.D.Jon

ON THE BALL

Ismét egy fociprogram, ezúttal inkább a manager kategóriából és az Ascon előadásában.

Hardware igény:
A500-A3000
1 MB

65%

ASCON
AMIGA

ON THE BALL
WORLD CUP EDITION

Lassan lecseng a focirület ami a VB-nek köszönhető, egyre ritkábban jelennek meg a témát boncolgató programok. A most ismertetésre kerülő játék egy nem igazán ismert csapat, az Ascon alkotása. A game inkább a manager játékok kategóriájába tartozik, gyakorlatilag semmiféle beleszólásunk sincs a játékmenetbe, ezért a bősz focirajongókat valószínűleg nem fogja igazán érdekelni rövid eszmefuttatásom.



Ismerkedésképpen gondoltam egy hagyományos, a lehetőségeket ismertető leírást fogok alkotni a programról, azonban az első benyomások rögtön megváltoztatták ebbéli szándékomat. Nem is az rémisztett el, hogy csekély 5 lemezen kapott helyet a program (ez nem ritkaság már manapság), hanem inkább az, hogy nem igazán lenne esélyem a kézikönyvben 112 oldalon részletezett lehetőségek ismertetésére csekély egy oldalon. Így hát következzen egy inkább ismertetőnek, vagy éppenséggel kedvcsinálónak szánt iromány.

Elöljáróban annyit elárulnék, hogy csak jó idegzetű Amigásoknak ajánlanám a programot, mivel az állandó lemezcserélgetés bizony elég sok kellemetlenséget tud okozni. Alapvetően három nagy részből épül fel a játék. Ha nem vagyunk profik a programban, akkor mindenképpen a Qualifying résszel illdomos kezdeni. Itt is gyakorlatilag elérjük a program összes funkcióját, de nem kell élesben küzdenünk a World Cup körülményei között. Ami első látásra feltűnik már itt is programban az az, hogy igen nagy hangsúlyt fektettek az alkotók arra, hogy minél életszerűbben tudjuk menedzselni a csapatokat. Ennek következtében a beállítási lehetőségek olyan garmadával találjuk magunkat szemben, amit még igazán nem tapasztaltam más programokban. Gondoltak a készítők minden nemzet flaira is, így akár hazai színekben is kiállhatunk, bár a hazai labdarú-



gást ismerve nem sok esélyünk lehet, mindenesetre kellemesen hat, hogy magyar nevekkel találkozunk játék közben. Egyébként csapatunkat sokféleképpen formálhatjuk, minden egyes játékos pozícióját beállíthatjuk. Legjobban az tetszett, hogy a megfelelő pozíciókra való embereket a program szelektálja, egy pozíciónak megfelelő listából választhatjuk ki a megfelelőnek ítélt játékost. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem szerepeltethetünk egy játékost a neki nem való pozícióban, azonban a program nagyon kulturált módon figyelmeztet minket, ha nem a megfelelő helyet adtuk játékosunknak. A mérkőzések



során egyébként mint egy közvetítésen a lényegesebb események bemutatásával segít minket a game. Állandóan üzeneteket kapunk a történésekről, a holtidőben pedig csak a múló perceket kísérhetjük figyelemmel az órán. Természetesen semmilyen eddig megszokott manager funkció nem hiányzik a programból, sőt néha azt vettem észre, hogy olyan dolgok is helyet kaptak a játékban, mely igazán életszerűvé teszi a csapatokkal való manipulációkat. Egy tanácsom azonban lenne az ifjú managereknek, mégpedig az, hogy csínján bánjanak a statisztikák és értékelő képernyők hadával, mert egy idő múlva bizony unalmassá és lassúvá teszi a játékmenetet az állandó várakozás a lemezműveletekre.

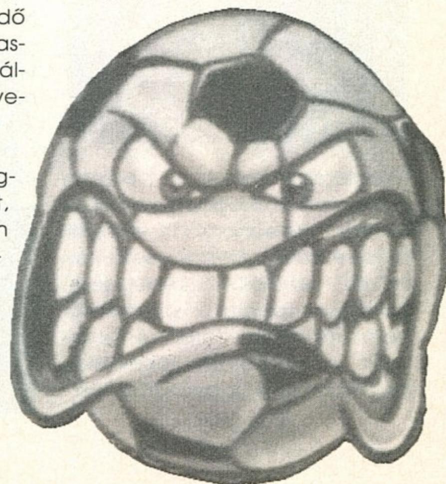
Az editor rész alkotja a program harmadik nagy egységét, különösebb hozzáfűznivalóm nem igen lenne ehhez a részhez, értelemszerűen a játék folyamán megismert lehetőségekből építkezve minden elképzelhető dolgot beállíthatunk itt, bár egy kicsit már feleslegesnek éreztem azt, hogy egy ilyen bonyolultságú progra-



mot tovább bonyolították az alkotók, bár persze ez csak egy lehetőség arra, hogy minél jobban igényeinkhez igazítsuk a küzdelmet.

Nem tűnt nagyon rossz alkotásnak a program, bár aggályaim azért vannak vele kapcsolatban, mint azt már leírtam. A grafikusok egyébként kivették a részüket a program készítéséből, az állóképek igen jól sikerültek imitt-amott. A hangsúly természetesen ettől függetlenül a manager részen van, és bátran állíthatom, hogy egyedülálló program ebben a kategóriában az On The Ball, csak az a kérdés, hogy hány lelkes Amigás és PC-s érez majd magában elég erőt a játékhoz, meglátva annak bonyolultságát.

Bear™





HELLCAB

Ez a program tipikus példája a mai játékgyártás nagy tévedéseinek. A cégek újabban azt hiszik, szép grafikával és digitalizált animációkkal már bármit el lehet adni, szerintem azonban ez kevés.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, CD-ROM
SVGA, WINDOWS 3.1

54%

TIME WARNER INTERACTIVE GROUP

Nemrégiben szereztem be egy CD-ROM meghajtót, mondván, hogy ma már nagyon kevés játék jelenik meg PC-n lemezre, és a CD-sek között sok olyan van, ami például gyönyörű grafikája miatt messze leköröz azokat. El lehet képzelni, hogy csaptam le a HellCab-re is, mikor megérkezett a szerkesztőségbe. 640×480 felbontás, 256 szín, CD-minőségű hangok stb. Igaz, ez is a manapság dívó divat hatására Windows alatt fut, dehát istenkém, mi van akkor?! Aztán mikor elindítottam a játékot, jött a nagy csalódás.

A grafikára tényleg nem lehet panasz, bár én jobb szeretem a kevésbé szabályos formákat, kicsit ferdébb vonalakat, nem olyan "kórháztiszta" hatást keltő színezést, de persze van akinek ez a szépség felsőfoka. Azonban itt véget is érnek a pozitív jelzők.

A beszéd számomra alig érthető, ami nagy valószínűséggel az Amerikáneres stílusnak, és a szinkron egyéni hanghordozásának köszönhető. Igaz, nem rendelkezek felső fokú nyelvvizsgával, de pl. a Dracula Unleas-



hed-et tökéletesen megértettem. Az animációk pedig nem illeszkednek a szöveghez, gyakran előfordult, hogy a beszélőpartnerem csak kb. 3-4 másodperccel később kezdett el tátogni, minthogy a hang hallatszott, illetve fordítva.

De ha már itt tartunk, nekem ezek az animációk egyáltalán nem is tetszettek. Miközben a pasas szövegel, csak a szája mozog, és nagynéha a teste is átvillan egy másik testtartásba. Vagy mikor egy mozirészletet



nézünk, a digitalizált részek "mosottak", a rajzoltak pedig túl kevés fázisból állnak, azon túl, hogy nagy részük elég idétlen. A játszhatóságról sem lehet sok jót mondani. Túl sok helyszín található, melyek között a töltés



kb. két másodpercet vesz igénybe, ami azt jelenti, hogy ha például elindulok egy tök üres folyosó egyik végéből a másikba, két perc múlva talán már el is érhetek oda.

Nomeg például a pénz kiváltása is. Egy normális kalandjátékban egyszerűen rá kéne mutatni egy banki automatára, és felvenni a pénzt. Itt viszont a teljes procedúrát végig kell követnünk: elővenni a hitelkártyát, berakni a gépbe, beírni a nevünket, a kódszámunkat, kiválasztani a pénzfelvétel opciót, felvenni a kívánt mennyiséget, kivenni a kártyát, és elfordulni a géptől. Kinek van kedve ezt mind végigcsinálni?!

De még csak az irányítás sem tetszik nekem. A régi kalandjátékokba még szavakat kellett beírni, így kellett elvégezni egy teendőt. (Egyébként eddig még ez a módszer tetszett nekem legjobban, mivel itt sokféle képpen el lehetett végezni ugyanazt a teendőt.) Aztán jöttek az ikonok, melyek egyik nagy előnye volt, hogy kényelmesek, az angolul kevésbé tudók is tudják használni, viszont bár elvileg egyszerűbb a használata, néha mégis nehézkesebb. (Hogy ezt hogy értem, nem kívánom kifejteni, úgysem tudnám meggyőzni azt, aki ezt másként gondolja, bár nem is ez a célom.)

De most, ami ebben a játékban jelentkezik, ez egyszerűen borzadály! Ahhoz, hogy valamit megtegyünk, egyszerűen rá kell mutatni a kívánt helyre. Ugyanazt kell csinálni egy ajtó kinyitásához, mint például egy örömlány felszedéséhez, vagy egy fogkefe használatához. Ennyire azért talán mégse kéne leegyszerűsíteni a dolgokat. De ha még egyszerűbb lenne! Egyszer alig bírtam kinyitni a taxiajtót, mivel nem arra az egy bizonyos pontra mutattam a pointerrel, ahol a kilincset fölismerte, hanem egy pixellel lejjebb mozogtam.



Nem is kívánok többet írni erről a programról, mivel nagy csalódottságomban talán egy kicsit túlzottan is sötéten látom a dolgokat, de azért úgy gondolom, nem ezt kéne egy CD-s kalandjátéknak nyújtania. Én legalábbis nem ezt vártam.

Created By RR Rainbird

ISHAR 3

Eljött az ősz, megjött az Ishar következő része. Nem sok újdonsággal, változatlan minőségben. Elvonási tüneteket mutató kalandozóknak megteszi.

Hardware igény:
A500-A1200
1MB chip RAM

74%

SILMARILS
AMIGA

ISHAR III



Réges régen, amikor a GURU még csak lemezen létezett, volt egy program, a Crystals of Arborea. Telt múlt az idő, megjelent az újság, s megérkezett az Ishar. Sajátos stílusával, grafikai megjelenítésével valami újat hozott. A siker törvényszerű volt, s nem maradt el a folytatás sem. Most 1994-et írunk, s a Silmarils piacra dobta az Ishar harmadik részét. Sajnos látszik az Amiga háttérbe szorulása, mert míg a PC verzió gyönyörű, addig a jó öregen meglehetősen csúnyácska. Igaz, ígérik az AGA változatot, de a kicsik is többet tudnának nyújtani. Azért ne törjetek le, a hangulat nem tűnt el nyomtalanul, és a Seven Gates of Infinity igazi erőpróba lesz a kalandozók számára...

A remekbe szabott intro után betöltheted az előző részből a csapatodat, vagy kreálhatsz új karaktereket. Indulhatsz egy-öt emberkével. Jó ha hagysz helyet új tagnak is, mert némelyik kocsmában tapasztalt társakat találhatsz, és utad során lesznek akik szívesen veled tartanának... Ki- és bekapcsolhatod a zenét, a hangot. Sajnos a zene még mindig nem az igazi, hogy finom legyek és nőies.

Az irányítás a szokásos. A képernyő jobb oldalán a nyilakkal jelölheted ki, mely irányba kívánsz menni. A négyzethálóra klikkelve beállíthatod a csapat stratégiai pozícióját. Ettől függ kit támadnak majd. A hátul felsorakozó karakterek csak a dobóés lőfegyvereket használhatják, s persze varázsolhatnak is. Előfordul, hogy a csapatot hátulról is éri támadás, ezért egy jó fizikumú íjász jó hátvéd lehet... A lemeznél tölthetsz, menthetsz, ingyen! Ez alatt találod a fegyverek jelölését. Harcolhatsz innen vagy használhatod a funkcióbillentyűket is. A space-szel kikérheted a térképet, de csak a városban. A jövőben és a múltban magadnak kell elkészítened a rajzokat. Persze csak ha nem akarsz eltévedni! Egyébként nem túl bonyolultak a labirintusok, és ha egy irányt következetesen követsz, nem lesz nagy baj. Lent találod a karaktereket. Az akciónál hívhatsz embert a csapatba, elküldheted vagy legyilkolhatod a kívánt társad. Ez utóbbi nem jár következmények nélkül, általában az áldozat védekezik, s bizony van, hogy megöli támadóját. Ezért, ha valakinek ki szeretnéd tenni a szűrét, de a csapat ragaszkodik hozzá, nincs más hátra, tedd előlre egyedül. Előbb-utóbb legyilkolja valaki... A csapat összeállításánál gondold át kit viszel, mert az elfek, törpök, orkok és emberek egyénisége nem mindig fér össze, és a jó csapatszellem létfontosságú lehet!



A karakter felett, a jobb felső sarokban esetleg látsz egy kis gombot. Innen lehet varázsolni. Optimális esetben mindenki ért egy keveset a mágiához! A labirintusban minden tudásodra szükség lesz a túléléshez! A varázslatok kis ikonok formájában jelennek meg. Három csoportba oszthatók. A védő- és gyógyító, a támadó és a speciális varázslatok. A mágiahasználó szintje függvényében változik az elhasznált pontok száma és a hatékonyság is. A megfelelő spelleket szintlépéskor automatikusan megkapod!

Ha az arckép helyett szívesebben néznéd a fizikai és pszichés állapotát, tedd azt. Hasznos lehet a kezeket, illetve az abban levő tárgyakat is figyelni, mert felette az a három négyzet arra szolgál, hogy jelezze, milyen varázslat hat arra a karakterre.

Aki bújt, aki nem, jó lesz elindulni, mert aludni is kéne valamikor!

A sztorit a játék elején nem kötik az orrodra, a városban kószálva szép lassan kiderül majd minden. Annyi tuti, hogy ez a köpönyeges szőke fickó azt tanácsolja, keresd meg Typhus Mernithet, az asztronómust, aki igaz, meglehetősen mogorva, de igencsak kedveli a likőrt. Tőle érdemes kérdezősködni...

Végülis, ezért vagyunk itt, keressük meg! Mit ne mondjak, szép

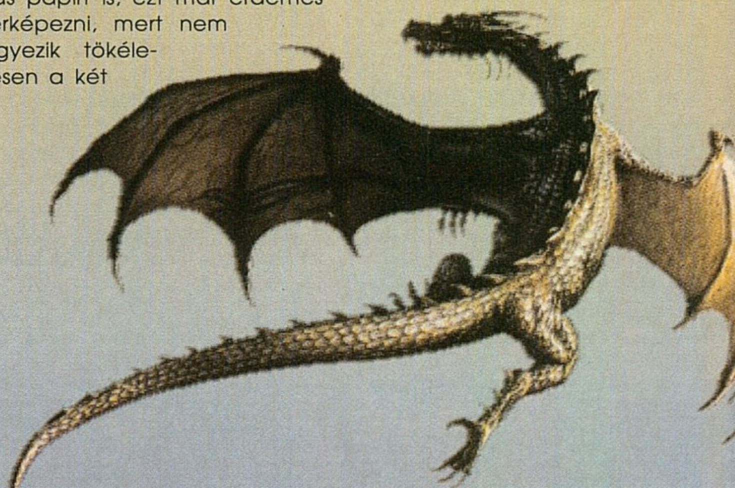
nagy város ez a Koren-Bahnir, még jó, hogy van map! Indulj el valamerre és készülj fel a harcra, nem kell soká várnod rá! Ha sikerült túlélned, akkor derítsd fel a várost! Többen felhomályosítanak többek között arról, hogy a városban tizenöt kocsma van. Rádásul van színház, sőt könyvtár is! Wow! Irány a kocsmák tengere! Lehet hallgatózni, infókat gyűjteni. Hamarosan nagytudású leszel, sőt némi pénzért kézbesíthetsz egy csomagot is. Az utcai verekedések során gyarapodik a pénztárcád, feltöltöd készleteidet. Legyen nálad kaja, jó páncélzat és fegyver, és persze a likőr. Hamarosan megtalálod a gazdagok negyedének marcona őrét, aki négyezerért be is enged a belső városrészbe. Itt lazíthatsz nyugodtan, nem bánt senki. Keresd meg a csillagászt! Tényleg nem ugrik örvendezve a nyakadba, de sebaj, ott a likőr (Miért nem whisky, az sokkal jobb !). Egyből jobb kedvre derül a jó öreg Typhus, s megered a nyelve is... Kicsit csuklik, de azért a lényeg érthető; mi fogjuk valóra váltani a jóslatot, elpusztítjuk Sithet (vagy nem). Kapsz egy kártyát is, amivel Mathert, a nagy varázslót kell felkeresned. A pityókás asztronómust magad mögött hagyva, menj vissza a szegények negyedébe, annak is a délkeleti sarkába. Sajnos nem tudsz bemenni a mágushoz, de az ajtó előtt talált scroll nyomán hamar eljutsz a közeli kocsmába. Ha meghívod Moltust egy kajára, elvisz a mesterhez. Itt sem fogadnak kitörő örömmel, de a kártya segítségével hamarosan újabb barátod lesz. (Véletlenül se gyere ide a kártya nélkül, mert többé nem jutsz be ide!) Itt már többet megtudsz a Nagy Szövetségről és a hatalmas mágusokról, akik igen nagy gondban vannak, mert egy gonosz varázsló reinkarnációra készül, s úgy néz ki, csak a Te csapatod alkalmas arra, hogy elpusztítsa őt. Egyből meg is nyit egy időkaput neked, ahová jól felszerelkezve bátran beléphetsz. Délkeletre találsz egy ösvényt. A medvét sajnos meg kell ölnöd, nincs mese. Haladj tovább délre, majd keletre. Útközben szedd össze a fekete gombákat (mind a hatot!)! Hamarosan egy mosómacira lelsz, aki egy scrollt tart a kezében. Nem látszik túl boldognak. A tekercset elolvasva, megtudhatod ki is ő valójában; " Aki megtalálja e levelet, ne tegyen semmit, míg nem olvasta végig. Bármilyen éhes vagy, ne öld meg ezt az állatot! A nevem Green Dahilim. Épp egy új spellt próbálok ki és ... izé ... szóval ... segítség!" Ennyit a nagy varázslókról. Irány vissza Matherhez, hátha tud tippet adni, mi legyen ezzel a szerencsétlennel (bár ki tudja, mosómaci még nem voltam)! Mather is somolyog a történteken, de úgy dönt, itt az ideje, hogy megejtse mindennapi jó cselekedetét, mert ad egy kulcsot az egyik házhoz (délnyugatra van, a térkép jelöli majd), ahol találsz egy üvegcsét. Ebbe kell elkészítened a következő recept szerinti potiont; két adag aszalt fagyöngy, két adag szalamandra olaj, egy adag patkány agyvelő és egy kis Kelonia por. Az első hárommal nem lesz gond, a boltban kapható. Ez utóbbit viszont csak egy bizonyos kocsmában kapod meg, ha nem felejtetted ott a szobában a nyakéket! Lásd milyen jó vagyok, elárulom neked, hogy a Big Trofferbe kell menni! Most irány vissza a szerencsétlenül járt mágushoz! Add oda neki a lötyit. Az élcelődő hálálkodás után kapsz egy szuvenírt. Ezzel menj el a színházba!





Gulnar Dahilim egész családfáját elsorolja neked. Ő szakított a család hagyományaival, színész lett. Ha odaadod neki a jelképet, örömében egy időkaput mutat meg neked, ami csak éjjel 2 és 3 között jelenik meg. Ez a kapu elvisz a jövőbe (+3725) és a múltba (-4322) is. Mindkét világban alaposan körül kell nézned, de jó lesz komolyabb fegyvereket és páncélokat beszerezni. Lassan készítheted a kockás papírt is, ezt már érdemes térképezni, mert nem egyezik tökéletesen a két világ alaprajza... A párducbőröket eladhatod, az első tizenötezret ér, a második tizennégyet és így lefelé ezerig. A kristályt vidd magaddal, s vedd fel a jövőben az élő kardot és a meteorit darabot is. A dzsungel agresszív törzsfőnökét lelkiismeretfurdalás nélkül gyilkold le! Oops, ha visszamész a kapun régi ismerős vár. Megdicsér a bűnödért, mert a múltban megjelenő új törzsfőnök lesz majd a város egyik alapítója (fogadjunk, hogy az alkotók látták a Terminátort!). Azt tanácsolja, nézzünk be a könyvtárba. Legyen!

A könyvek házában végre nem siránkozás fogad, holmi eltűnt könyv miatt, hanem egy ősi scrollt tanulmányozhatunk. Nagyon fontos dolgokat tudsz meg itt, a lényeges dolgokat jegyezd fel! Innen kilépve menj el bundát venni! Mindenkinek szüksége lesz egy-egy meleg ruhadarabra! Ha ez megvan, akkor a gazdag városrész déli részébe kell menned. Milyen furcsa, valahogy megváltozott minden, igaz





a szöszi megjósolta előre. Milyen csodás park! Az északi rész beugrójában található hatalmas kő egy darabja hiányzik... milyen érdekes, nem?! A meteoritdarab beillesztése után mágikus fény, majd egy újabb időkapu jelenik meg. Ideje öltözködni, mindenkin legyen bunda és azt hiszem elfelejtettem szólni, kell egy-egy kötél is! Irány a múlt (-1432)! Csodálatos táj fogad, de a farkasüvöltés nem sok jót ígér. Alaposan barangold be a vidéket, de vigyázz, mert könnyű leesni! A rád támadó jegesmedvepár nem nagy ügy, a de farkasok rohamát már nehezebb lesz visszaverni. Ez tök jó a programban, végre valami újdonság, a támadók megmarják az előlállókat, majd átugranak a csapat mögé, s belemarnak a többiekbe is! Kár, hogy egy egyszerű trükkel ki lehet cselezni őket (persze ezt titokban tartom, kell egy kis izgalom...)! Találni fogsz három tő havasi gyopárt és északnyugaton egy furcsa szerkezetet. Mintha a Jon említette volna, hogy kristályokat kell belehelyezni. Igaz, még csak egy van, de az is valami, tedd be a helyére! Most irány vissza a jelenbe! Elvileg valami megváltozott. Persze amikor megérkezel, ebből semmi nem látszik. Válts ruhát és fésüld át a várost! Északnyugaton egy új utca nyílt! Északon egy kisebb csetepaté után egy kulcshoz jutsz, kár hogy fogalmunk sincs, mit nyit. Ráadásul a parkban megjelent Moltus, de egyelőre fogalmam sincs mi a frászt akar! Az új utcában furcsa lények mászkálnak, és a beugróban egy kapu nyílik a múltba és a jövőbe. A múltban (-9230) egy hatalmas kapu állja utadat, kár(?) hogy kulcsra van zárva. A jövőben (+580) már több szerencséd lesz, készítheted a kockás papírt. Tankolj fel a fizikai és szellemi erő feltöltéséhez szükséges lötyikből, mert igazi labirintus vár, ahonnan egykönnyen nem térsz vissza! Figyeld emberied viselkedését, mert az átkos helyeken esetleg egymás életére törhetnek, s ilyenkor csak a megfelelő ima segíthet! Szükséged lesz a tűztől védő varázslatra, mert a folyosókon átsuhanó tűzgömb súlyos sérüléseket okozhat! Már az első szinten egy gonosz varázslónő támad meg, akit nem lesz könnyű leverni. Kapcsolgass, keresgélj, jó szórakozást! A csontvázak, majd a pókok úgy látszik nem szimpatizálnak velünk, jobb lesz őket



móresre tanítani! Egy helyen hatalmas gördülő kő állja utadat. Mivel nincs kapcsoló, mellyel megállíthatnád ezt a halálos golyóbist, kénytelen leszel belépni oda! Dél felé kell haladnod, mindig belépve a nyugati oldalon lévő fülkékbe. Az egyikben találsz egy kapcsolót is! Lent egy keletre nyíló folyosóra lelsz, ami egy lépcsőhöz vezet. A fenti szint kemény megpróbáltatást jelent majd csapatod tagjainak. Ha nincs szabad helyed a csapatban akkor válaszd ki az áldozatot, mert hamarosan szükség lesz egy helyre... Menj fel a lépcsőn és fuss észak felé, mit sem törődve a vakító fényekkel! Ne hagyd magad bekeríteni! Ezen a szinten az ajtók csak bizonyos időpontokban nyílnak meg, így az északi folyosó ajtaja is. Vagy ki kell várnod a megfelelő órát, vagy át kell állítanod az időt... A folyosókat gyilkos gáz borítja, szinte semmit sem látni. Ha elküldöd az időspirál varázslatát, akkor kitisztulnak a folyosók, de sajnos a hatás megmarad, a karakterek életereje egyre fogy! Jó lesz sietni, csak kicsit nehéz mert az órák hol lassan hol gyorsan szállnak! Mindig válaszd az északi utat, ha lehet! Egy idő után el kell jutnod egy terembe, ahol tűzlabdák keresztezik utadat. Ezen átkelve menj nyugatra, majd északra. Verd le az őröket! A folyosó végén újabb lépcső, ezúttal lefelé. Odalent kicsit meleg lesz! A fortyogó láva nem túl csábító. A köveken talajkapcsolók, s ha többre rálépsz, szívremegtető halálsikoly hallatszik a távolból. Nincs itt semmi?! De van, és ha sikerült előidézned ezt a sikolyt, akkor már rég rossz! A középső térben, a láva feletti ketrecben egy papnő van bebörtönözve. Ahányszor rálépsz egy talajkapcsolóra, a ketrec lejjebb ereszkedik, egyenesen a mélybe... Meg kell találnod az utat hozzá úgy, hogy elhagyhassa börtönét! Thina-nak veled kell mennie! Már adott is az új feladat, meg kell találnod Zoltar Vinkset! Ne keserítsd az életed a labirintusok felderítésével, ott úgysem találod meg őt (túl jó vagyok hozzád). Menj vissza a városba! Ó, a szöszi már megint itt van. Zoltar állítólag a palotában dolgozik. Végre megtudjuk azt is, hogy egy Alnathrox nevű mágus az, akit le kell majd győznünk. Kendoriában már egyszer emberi alakot öltött, ő volt Shandar... (ismerős?) Képzeljétek, a végén még be is mutatkozik a szöszi, Alstar a neve!



Szóval menjünk a palotába, jó vicc, hogyan amikor folyton kidobnak illetlen öltözékünk miatt! Az egyik kocsmában azt mondják, hogy a színházi öltöztető likőrért ad egyenruhát... Mindegy ránk fér a pihenés, aludj egyet a közeli tavernában! Milyen szép álom, ez a fickó azt súgja, hogy a térképen be lesz jelölve, melyik házban találhatsz egyenruhákat. De jó, hogy vettem öt üveg likőrt! Sebaj, van még egy rossz hírem, hamarosan újabb helyre lesz szükség a csapatban... A jelölt



helyen megvannak az egyenruhák, végre bemehetünk a palotába! ... A francba, már megint kizavart! Oké, a lányokra sisak kell. Itt van Zoltar, a kormányzó helyettese. Nem ismeri meg Thinát, amíg le nem veszed a sisakot... Zoltár örömében veled akar tartani, biztos megőrült szegény! Bevallom szomorú szívvel ölettem meg a huszonkilences szintű íjászomat, ezért a tizenötös szintű paladinért! Lássuk, mit tud?! Nem mondom, jó fegyverforgató, legyen, jöjjön, ha annyira akar... Most merre?

Ha hosszas barangolás és tipródás után felötlik benned: "mi lenne ha elnéznénk az erdőbe", jó nyomon jársz. A közelmúltban (-73) váratlan meglepetés vár; Thina és Zoltár elbúcsúzik tőled, mondván, hogy ők itt letelepednek! Mit ne mondjak, kedves. Remélem véletlenül se küldted el a papodat, amikor felvetted Thinát! Mást nem is kell itt tenned, menj vissza! Érdekes módon Mather egy kristályt talált távollétünk alatt...

A kristály helye egyértelmű, lehet menni a hegyek közé. A járást már ismered! Illeszd a helyére a csillogó drágakövet, majd térj vissza Koren-Bahnirba. Itt ha szükséges pihenj és vásárolj, aztán irány, újra a hófedte tájat kell felderítened, ahol a jóslat szerint megváltozott minden... A jövőben járunk (+2765), de még mindig farkasok és jegesmedvék lakják a vidéket, s őrzik féltett titkaikat. Ismét deríts fel mindent, újabb gyopárszedegetés után örömmel tapasztalhatod, hogy a gépezetből eltűntek a kristályok... A veszélyes kirándulás során valami csillogó tárgyra figyelsz fel a hóban, egy mágikus öv, melyet fel is vehetsz. Wow!

Koren-Bahnirban ismét tanácstalan barangolás és egy-két utcai csetepaté után sem történik semmi. Az izgalom a tetőfokára hág; "hova menjek?" kérdezed megtörten. No info, no help. Marad az erdő. Ni csak, most a jövő vár (+50)! Az egyik csapattag rögtön közli is nemtetszését. A rovarok helyett jól páncélozott harcosok támadnak rád. Lehet újra gombát szedegetni...



Délnyugatra találsz egy újabb élő kardot. Ezután indulj kelet felé, ahol egy mágus vakító varázslattal próbál utadba állni. Sajnos meg kell ölnöd őt is. Menj tovább keletre, majd dél felé. Valaki hamarosan megpillant egy házat. Egy kedves hölgy és egy szimpatikus fiatalember vár. A bájos leányzó kilétére nem derül fény, de azért várd meg míg varázsol egyet! Ha a férfihoz lépsz, megszólít majd; "Zoltar és Thina fia vagyok. Már vártalak benneteket. A szüleim sokat meséltek rólatok. Még anyám méhe ringatott, amikor Ti megmentettétek őt a káosz karmai közül. Annak idején megjósolták, hogy Koren-Bahnir hercegnője életet



adhat annak a fiúgyermeknek, aki a hatalmas káosz varázsló reinkarnációját megakadályozhatja. A Fekete Harcosok elrabolták anyámat, azt remélve, hogy születésemkor elpusztítanak engem. Szerencsére jókor érkeztél! Nálam van annak a labirintusnak a kulcsa, mely a Hatalmas Fekete Sárkány, Sith lakhelyéhez vezet. Ő az egyetlen, akiben Alnathrox testet ölthet. Meg kell ölnöd őt, mielőtt a nagy kapcsolat létrejön! Különben a világ jövője és reménye többé nem jelent semmit. A végtelenség kapuin át, sok szerencsét!" Köszi, az ránk fér! Ne győzködd, nem fog velünk jönni! Fogd a kulcsot és indulj a negyedik kapuhoz. (Tudod, a város északnyugati részén, az új utcában...) A múltba kell menned, -9230-ba! Egy fontos tanács, pakolj fel, amennyire csak lehet mindenből (mindenkinél 20-20 nyílvessző, 10-10 kaja, rengeteg potion). Most már nincs mese, kell a kockás papír is! Go!

Azt hiszem ennyi lenne erre a hónapra, majd folytatom legközelebb. Addig is legyetek jók és vigyázzatok magatokra!

Lily



TIE FIGHTER

Az X-Wing rajongók nagyon várták már a folytatást. Sajnos ezt a játékot is elérte a folytatások sorsa. Technikailag jelentős előrehaladás, a hangulata azonban elmarad az elődjétől.

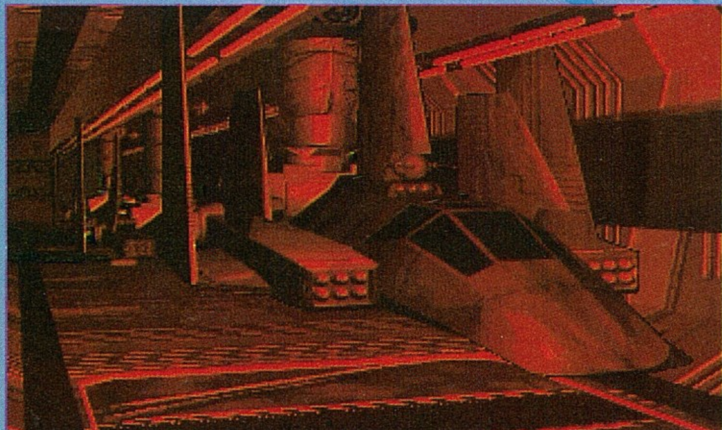
Hardware igény
386, 2 MB RAM, EMS
VGA, MOUSE, JOY

92%

LUCASARTS



Az az érzésem, hogy nem én vagyok az egyetlen, aki már nagyon várta a Tie Fighter megérkezését. Rengeteg ellentmondásos információt lehetett hallani a programról, így igazából elég nehéz volt megjósolni, hogy pontosan mikor is fog megjelenni. Hogy egy példát említsek, néhány héttel a tervezett kiadási határidő előtt a játék akkori "végső" verzióját megmutatták George Lucasnak, ő azonban néhány kifogásolni valót talált a Tie vadászok pajzsrendszerén, és ezért nem járult hozzá a program megjelentetéséhez. Hogy pontosan mivel volt problémája a Mesternek, arról nem szól a fáma, az viszont biztos, hogy a programozók nem foglalták imába a nevét, hiszen újabb kemény heteket voltak kénytelenek a fejlesztőbázison eltölteni, hogy át tudják dolgozni a már késznek hitt verziót. Nagyon sokáig azt sem lehetett tudni, hogy Európában melyik cég fogja forgalmazni a játékot, mígnem aztán hosszas tárgyalások után végül is a "Virgin" szerezte meg a jogokat. Ekkor aztán mint egy varázsütésre felgyorsultak az események, és nagyon rövid időn belül a boltokban volt a program.



Mielőtt belevágnék a mondókámba, egy dolgot le kell szögeznem. Mivel a Tie Fighter irányítása -sőt, tulajdonképpen az egész program- néhány újítástól eltekintve szinte teljesen megegyezik az X-Winggel, a cikk készítésekor abból indultam ki, hogy az előbb említett nagy elődöt mindenki jól ismeri. Ha mégsem így lenne, akkor tudom ajánlani a GURU 93/5. és 7. számában Sorell és Mocsy jóvoltából megjelent remek cikkeket, az ott leírt ismeretek nélkül ugyanis ez a pár oldal nem biztos, hogy teljesen érthető lesz. Elsősorban tehát én azzal szeretnék foglalkozni, hogy miben is lett jobb, vagy esetleg rosszabb a Tie Fighter az X-Winghez képest, de persze emellett az egyes újdonságok bemutatására is lesz elég hely.

Legjobb, ha rögtön az elején kezdjük. A bevezető animációk fantasztikusra sikeredtek -a LucasArts-tól már jól megszokott módon- és habár az X-Wing introja se volt kutya, ez azért mégis szebb lett. A zene félelmetesen passzol a képekhez, Roland SCC-1 hangkártyával pedig úgy zeng az egész, hogy teljesen olyan érzésem volt, mintha a moziban ülnék. Persze Blasteren is igen meggyőzőek a hanghatások, így szerintem senkinek se lesz oka panaszra. Miután bejelentkeztünk -azaz kiválasztottuk a pilótánkat- a főképernyőre kerülünk, ahol is a már jól ismert módon minden egyes ajtó egy helyszínt szimbolizál.



Balról rögtön az első a Training Simulator, mely sajnos azt kell hogy mondjam, elég gyengére sikerült. Az egész ugyanis nem más, mint egy nagy, űrben tekeredő cső, mindenféle akadályokkal telipakolva. Ez még persze magában nem lenne probléma, hiszen az X-Wing-ben is "csak" kapuk voltak "néhány" ágyúval feldíszítve, de itt közel se ennyire "bonyolult" a helyzetünk. Természetesen a csőben kell végigrepülnünk, egyre rövidebb idő alatt. Az elhelyezett tereptárgyak száma is növekszik, de ettől még nem lesz igazán nehezebb teljesíteni a pályákat. A legszomorúbb azonban mégis az, hogy hiába kerülünk "izmosabb" pályákra, mégse lő ránk senki, az ütközéseket pedig egytől-egyig sérülés nélkül megúszhatjuk. Ennek így szerintem semmi értelme sincs, hiszen a "flight badge" eléréséhez szükséges nyolc pályát bármelyik hajóval bárki teljesítheti a második, maximum a harmadik próbálkozásra. Persze az is igaz, hogy ha egy csőben lévő Tie vadászra valami elkezdene lövöldözni, akkor szegény pilótából rövidesen csak füstpamacsok maradnának. Akkor azonban legalább lenne benne valami kihívás. Mert így bizony nincs benne egy szál se...

A Combat Chamber-ről nem érdemes sokat beszélni, szinte teljesen megegyezik az X-Wingnél már ismertetettekkel. Itt is híres történelmi küldetéseket repülhetünk végig az általunk választott géptípusokkal, majd a későbbiekben a már teljesített valós harci bevetéseket is újrarepülhetjük. Ugyanúgy van "High Score" tábla, és habár kis színes szalagot nem kapunk a mellünkre ha teljesítünk egy küldetést, természetesen pilótánk személyi anyagában (bővebben majd később) jól fog mutatni az eredmény.

A Tech Room-ban azért nem árt egy kicsit elidőznünk, mivel a fejlesztők több mint 50 féle különböző űrobjektumot építettek a játékba, és ezeket természetesen mind-mind megcsodálhatjuk különféle nézetekből. A rengeteg új jármű, űrbázis és egyéb szerkezet nagyon sokat dob a programon, az X-Wing eléggé szegényesnek mondható arzenáljához képest, pedig komoly előrelépésnek tekinthető. Számomra a legszívmelengetőbb a koréliai transzporthajó (gyengébbek kedvéért - Millenium Falcon) látványa volt, melyet sikerült elég "élethűen" felidézni a programban.



A Battle Change opciónál -már csak nevéből adódóan is- az éppen aktuális hadjáratot tudjuk megváltoztatni. A játék hét küldetéssorozatot tartalmaz, de kezdetben csak négy közül választhatunk. A tervezők elképzelése szerint ha elakadunk az egyik hadjáratban, gond nélkül átválthatunk a másikba, és ott folytathatjuk a karrierünket Ez valóban így van, csak éppen semmi értelme sincs, ugyanis az első négy hadjárat közel azonos nehézségű, arról nem is beszélve, hogy a történet is összefüggő, és így nem biztos, hogy célszerű elsőre a negyedik hadszínteret választanunk. Mindenesetre, ha valaki mégis össze-vissza csinálná meg a bevetéseket, annak csak annyit, hogy a második vagy harmadik teljesített hadjárat után lehet az ötödik, majd újabb teljesítettek után a hatodik, és végül a hetedik hadszínteret választani. Ez persze azokra is vonatkozik, akik sorban csinálják a bevetéseket. Ez az egész választási lehetőség azért alakult ki, mert sokan nehezményezték az X-Wing küldetéseinek linearitását. Nos, ebben megoszlanak a vélemények, szerintem tökéletesen jó volt úgy is, de ha már így van, így se rossz.

Mielőtt az eligazításra mennénk, érdemes egy kicsit elidőznünk az options menüben, melyet akárcsak az X-Wingben, az "Esc" billentyű lenyomásával tudunk elővarázsolni. Az egyes paraméterek beállítása mellett itt tudjuk megnézni pilótánk személyi lapját is. A rengeteg statisztikai adat hősünk más pilótákkal történő összehasonlításakor rendkívül jó alapot biztosít, nem beszélve arról az apróságról, hogy saját fejlődésünket is így tudjuk a legjobban nyomonkövetni. Hasonló adatok az X-Wingben is voltak, de közel sem ennyire sokrétűek. A bőrünkbe tetovált jel -mely a Császár titkos szervezetében elfoglalt helyünket szimbolizálja- is igen kellemes színfolt, hiszen ezen jól látszik, hogy ki az igazán jó pilóta! Vannak, akik nagyon magasra jutottak... Ebből a menüből még két pontra szeretnék bővebben kitérni. Az egyik egy nagyon pozitív irányú változás, a másik ellenben véleményem szerint a legnegatívabb dolog a játékban. A kellemesebb funkció nem más, mint a "backup" lehetőség. Óriási dolog, hogy végre volt egy cég, aki ezt a rendkívül egyszerű problémát ilyen mesterien tudta megoldani. Mert végül is gondoljunk csak bele, ki az, aki miután szépen lelőtték, gond nélkül folytatja egy lefokozott pilótával a játékot. Persze, vannak olyan



küldetések, ahol örülünk, ha élve megússzuk a dolgot, de többnyire mégis inkább visszatöltünk egy előző állást. Ez persze nem csak az X-Wingben volt probléma, de ott is igen kellemetlen volt, hogy minden sike-



res küldetés után ki kellett lépni DOS-ba, hogy elmentsük hősünket, ha meg esetleg meghaltunk volna, akkor azért, hogy visszatöltsük. Egy szó mint száz, a Tie Fighterben lehetőségünk van a pilótánkról másolatot készítenünk, és azt tetszés szerint bármikor visszatöltenünk. Ezt a műveletsort automatizálhatjuk is -azaz "auto restore" és "auto backup"-, de ezt nem igazán ajánlom senkinek, mivel helyenként a gép önállósítja magát, és ez igen kellemetlen tud lenni. Szerintem a legjobb, ha mindenki saját maga végzi el a küldetések után a backup-olást. Végül is mi ez, a visszatöltögetéshez képest...

Nos, elérkeztünk a számomra - és biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül még nagyon sokak számára- legszomorúbb "újításhoz" a programban. Ez valami olyan betegség lehet, mint a kalandjátékokban a digitalizálás. Minden cég nagyon lelkesen csinálja, és meg vannak róla győződve, hogy fantasztikusat alkotnak. Pedig szerintem mindenki szívesebben játszik egy nagyon szépen megrajzolt játékkal, mint egy agyondigitalizált, "agyonrenderelt", mesterkélt valamivel... Persze ez lehet, hogy csak az én maradi véleményem, ki tudja. A Tie Fighter esetében természetesen nem a digitalizálással van a baj, hanem a nehézségi szintek beállításának a lehetőségével. Az X-Wingben szerencsére még nem lehetett ilyesmit állítani, és ezért hosszú ideig kellett egyes küldetésekkel küzdeni. Viszont ha sikerült megcsinálni valamit, akkor jogos volt az öröm. Ha valaki azt mondta nekem, hogy "végigjátszottam az X-Winget", akkor azt gondoltam magamban, "igen, ez a srác tud valamit". Sokan azonban sírtak, hogy nem tudnak megcsinálni bizonyos küldetéseket. Hát igen, az X-Wing valóban nem amatőröknek készült. Sajnos azonban a Tie Fighter elvesztette ezt a varázsát, mivel könnyű fokozaton is ugyanaz történik, mint a nehezebbekben, legfeljebb ott több pontot lehet szerezni a küldetésekért. Legalább az animációkat ne mutatná meg a program a legkönnyebb fokozaton. Úgy legalább lenne valami inspiráló a nehezebb fokozatban. Félreértés ne essék, én nem a mazohisták táborába tartozom (értsd: válasszuk a very very very hard fokozatot), de nagyon sajnálom, hogy egy ilyen remek programot sikerült egy ilyen bosszantó aprósággal elrontani. Az egészben az a legszörnyűbb, hogy a játék van annyira jó, hogy ha nem lenné-



nek fokozatok, akkor is ugyan-annyian játszanák végig... Akkor pedig minek is ez az egész???

Most, hogy kellőképpen kisírtam magam, akár rá is térhetünk az eligazításra. A fejlesztők azt ígérték, hogy több szálon futó, sokkal komplexebb küldetések lesznek a Tie Fighterben, mint azt az X-Wingben megszokhattuk. Azt is mondták továbbá, hogy az eligazítás kérdezz-felelek stílusban fog lezajlani, és így teljesen tőlünk függ, hogy milyen mélységekig ismerjük meg a történetet. Hát ez így valóban nagyon szépen hangzik, de lássuk, hogy mi is valósult meg ezekből az ígéretekből. Az eligazítótiszttől valóban lehet kérdezgetni, a probléma csak az, hogy sajnos mindig ugyanazt. Tehát lényegében a változtatás abból áll, hogy amit az X-Wingben egy szuszra eldaráltak, azt itt meg kell kérdeznünk!!! Az meg, hogy "tőlünk függ, hogy mennyire merülünk a történetbe" annyit jelent, hogy vagy elolvassuk a sztorit, vagy nem. Nagyon kellemes viszont a misztikus figura jelenléte, akitől másodlagos, vagy esetleg harmadlagos küldetéseket kaphatunk, és ezáltal emelkedhetünk a Császárhoz hű, titkos alakulatok ranglétráján. Más kérdés persze, hogy köpenyes barátunk valakitől nagyon jókat hallhatott rólunk, mert hiába nem teljesítjük egyik parancsát sem, mindig mond újakat. Ez egy apróság, amire nem ártott volna odafigyelni a fejlesztőknek! Érdekes színfolt lenne például, ha egyszer csak kiesnénk a Császár kegyeiből, és attól kezdve nem kapnánk titkos küldetéseket. Rögtön több értelme lenne megcsinálni a másodlagos küldetéseket! Maguk a bevetések azonban valóban sokkal komplexebbek lettek, és végül is, ha jobban meggondoljuk, úgy is ez a lényeg. Lehet, hogy csak nekem nagyok az igényeim...



Az eddig leírtak alapján joggal merülhet fel a kérdés, hogy a Tie Fighternek nagyobb a füstje, mint a lángja? Nos szerencsére közel sem erről van szó, hiszen ha kiértünk az űrbe, szinte csak szuperlatívuszokban tudok beszélni a programról. Valószínűleg sokan vagyunk úgy vele, hogy ha nem változtattak volna semmit a grafikán, zenén vagy az egész játék felépítésén, és nekünk egy Tie vadász műszerfala mögül kellene az A-Wingeket irtanunk, akkor is teljesen elégedettek lennénk. Nem így történt azonban, hiszen a Garoud árnyékolás csodálatosan "élethűvé" -vagy inkább úgy kéne mondanom, hogy "filmhűvé"- tette az objektumokat.

Nem mintha az X-Wingben látott űrhajók nem lettek volna szépek, de mégis. Néhány már ismert hajót is átdolgoztak a készítők, így például szerintem sokkal nagyobbak lettek a csillagrombolók. Végre kicsit tovább tart elrepülni felettük, és habár közel sem olyan monumentálisak, mint a Rebel Assaultban, valahogy mégis könnyebb elfogadnom, hogy ezek a hajók valójában több mint egy kilométer hosszúak. A rengeteg különféle repülő alkalmatosság félelmetes hangulatot kölcsönöz ennek a rideg világnak, külön kiemelve az űrbázisokat, melyek igazán gyönyörűek lettek.

Ígérték az AI, azaz a Mesterséges Intelligencia fejlesztését is, és ezúttal nem lehet okunk panaszra. Minden repülő egységnek megvan a saját feladata, a küldetések is többnyire több lépcsőből épülnek egymásra. Helyenként már az is élmény, hogy elnézhetjük, ahogy a Tie Bomberek végeznek néhány korvettel, vagy a Tie Interceptorok lekapcsolják a menekülni próbáló hajókat. Sokszor semleges hajók is a csata színhelyén ragadnak, de természetesen ők az esetek nagy részében csak ártatlan szemlélői a konfliktusnak. Azért persze ne legyenek illúzióink, ha kötekedünk velük, akkor bizony hiába a birodalmi tekintély, igen keményen vissza fognak lőni. Sokszor előfordul, hogy csata közben is megváltoznak az erőviszonyok, azaz aki eddig barát volt, hirtelen ellenséggé válik. Kísérőink is intelligensebbekké váltak, így például nem kell attól tartanunk, hogy miközben kergetünk egy szerencsétlen Y-Winget, valamelyik lelkes pilótatársunk hátulról "megsegít" néhány kereset-len energianyalábbal. Úgy vettem észre, hogy hiába van támadásparancs kiadva, ha nagyon rátapadunk a kijelölt célpontra, társunk addig inkább nem lő, amíg a mi testi épségünk veszélyben forog. Ez egyébként egy igen fontos újítás, hiszen az X-Wingben gond nélkül szétlőttek bajtársaink, ha nagyon belelógtunk a képbe. Néhány új parancs is bekerült a programba, így akár erősítést is kérhetünk az anyahajónk fedélzetéről, vagy Tie Bomberünk kimerült készleteit is újratölthetjük. Sokszor adódhat olyan szituáció, hogy a küldetés közben változik a parancs, és esetleg egy másik szakasz segítségére kell sietnünk. Ilyenkor gyorsan kell mérlegelnünk a lehetőségeinket, és ez igen "élethűvé" teszi a harcot. Egy szóval még klasszabb lett, a már amúgy is fantasztikusan jó harcrendszer.

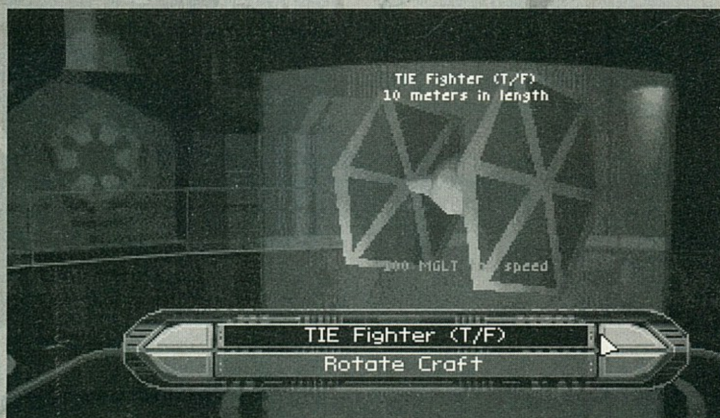
A "Mission Goal" képernyő szintén a sikeres újdonságokhoz tartozik. A küldetés megkezdése után azonnal célszerű ide kapcsolni, hiszen rögtön képet kaphatunk arról, hogy mit is kéne csinálnunk. Akkor sikeres egy küldetés, ha az elsődleges célt teljesítjük, minden más csak további pontokat, esetleg előléptetéseket eredményez. Nem minden cél jelenik meg alapból ezen a képernyőn, előfordulhat olyan is, hogy lelövünk valamit, és ezután a gép gratulál, hogy



sikerült megcsinálnunk egy titkos küldetést. Ennek ugyan nem tudom mi értelme van -olyan titkos a küldetés, hogy nem is árulták el senkinek-, de irányadó elvnek tekinthetjük azt, hogy akiről nem beszél a parancs, és ellenség, annak itt az ideje, hogy meghaljon. Ettől majd mindenki nagyon elégedett lesz!

A "Mission Log" olyasmi, mint egy hajónapló. Pontosan feljegyzi az elhangzott szövegeket, és így bármikor megtudhatjuk, hogy éppen mi is történik körülöttünk, ugyanis a csata hevében nem biztos, hogy mindig van időnk a kiírt üzeneteket olvasgatni. Itt nézhetjük vissza a parancsmódosításainkat is, továbbá a harcban álló felek számunkra is fontos üzenetváltásait. Természetesen a fontosabb dolgokat, valamint a közvetlenül parancsnokságunk alá rendelt vadászok üzeneteit elmondja a gép, de azért nem árt sűrűn visszanézni írott formában is a lezajlott párbeszédeket.

A fejlesztők beépítettek a programba egy nagyon szép, háromdimenziós térképet is, melyen minden adat látható a térségben tartózkodó összes hajóról. Nem tudom, hogy ki mennyire fogja használni, vagy használta ezt az opciót, de véleményem szerint nincs túl nagy jelentősége. Persze vannak olyan szituációk, amelyeknél határozottan előnyös a megléte, de ha nem lenne, az sem lenne igazán nagy hátrány. Az biztos, hogy rendkívül szép és impozáns. A hasznosságáról



már megoszlanak a vélemények, de szerintem ezt mindenkinek magának kell eldöntenie.

Néhány speciális gombot is beépítettek a játékba, melyek mind-mind a még nagyobb élvezhetőséget segítik. A klaviatúrakiosztást egyébként a "K" gomb megnyomásával bármikor lekérhetitek, így most csak az újdonságokról fogok írni. Mindenek előtt az "A" gombbal kezdeném, mely az egyes objektumok vagy hajók védelmének megkönnyítése érdekében került a programba, általa ugyanis az adott objektumot támadó ellenséges hajót tudjuk befogni. Hogy egy befogott hajó egyébként pontosan mit csinál, azt a "Z" gombbal előhívott ablakban nézhetjük meg, itt a hajó sebességétől, irányától, vagy éppen pajzsának állapotától kezdve egészen a befogott célpontjáig minden információt megtudhatunk róla. Ha már abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy kiszemelt áldozatunk pontosan az orrunk előtt kacsázik, akkor legjobb megoldás az "ENTER" segítségével a két hajó közti sebességkülönbséget szinkronba hozni, majd hidegvérűen kivégezni ellenfelünket. Az igazán megszállottaknak beépítettek egy érdekes gombot a fejlesztők, és ez nem más, mint a ",", ennek a hatására ugyanis nem egyszerűen egy hajót tudunk befogni, hanem a hajónak egy bizonyos részét. Itt szerencsére figyeltek a részletekre, hiszen ha egy nagyobb hajó esetében sikerül kiiktatnunk a hajóhidat, attól kezdve bizony az egész bárka tehetetlenül sodródik az űrben.

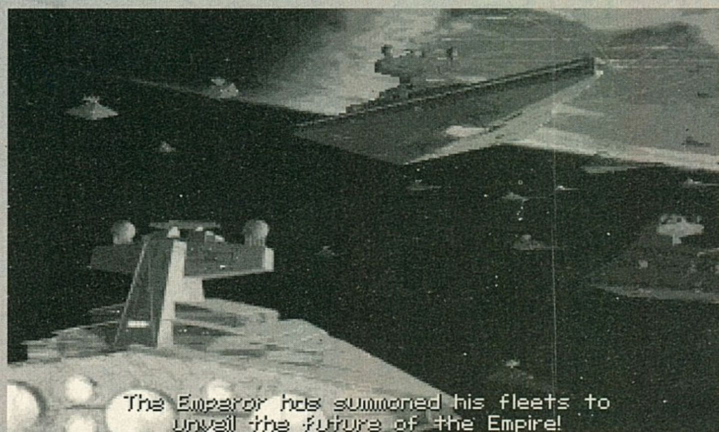
Ezt persze a kisebb hajókon is meg lehet csinálni, de egy X-Wing hajtóműveinek kilövése már bizonyos más hajlamok meglétéről tanúskodik... Mindezek mellett meg kell még említeni a "B" gombot is, mely a Beam, azaz sugárfegyvert aktiválja, de szerencsére(!!!) ezt csak a játék legvégén tudjuk használni. Ez a "játékszer" egyébként nemes egyszerűséggel nem engedi célpontunkat halálos sugaraink tüzéből kikerülni.

Végezetül szeretnék pár szót szólni a sztoriról. Azt hiszem egyetértetek velem abban, hogy mindannyian nagyon vártuk, hogy a lázadó kutyákat irthassuk a galaxisban. Tulajdonképpen ez az első olyan prog-



ram, ahol a hősies jó kisfiú szerepe helyett a rossz fiút kellett alakítanunk. Na persze a egészet sikerült mégis úgy beállítani, hogy valójában nem is tűnik olyan sötétnek az a Sötét Oldal. Ez persze így a jó, de valahogy nekem mégis hiányzott valami az egészből. Hiába küzdhettem a lázadóktól és kalózoktól kezdve egészen a birodalmi árulókig mindenféle ellenféllel, valahogy mégsem tudott igazán magával ragadni a történet. Igaz, az ötödik hadjárattól már sokkal kellemesebb a dolog, de ott sem voltam annyira hanyattvágódva az eseményektől, mint az X-Wingben akár a negyedik küldetés után. Egyszóval a Tie-Fighter technikailag magasan veri az elődjét, valóban egy fantasztikusan jó program, a története viszont szerintem csapnivaló. Mielőtt egyesek ezért a kijelentésemért idő előtt le akarnák harapni a fejemet, szeretném leszögezni, hogy ez pusztán az én véleményem. Lehet, hogy ennek a véleménynek a kialakulásában az is nagy szerepet játszott, hogy a nehézségi fokozatot lehet állítani, és ezért eleve egy kicsit ferde szemmel nézek a programra. Ugyanakkor szerintem az X-Wing jó megítélésekor igen komoly tényező volt az is, hogy hány órát tudtunk eltölteni a programmal. A Tie Fightert ha valaki komolyan neki ül, 2-3 nap alatt végig lehet játszani. Próbáld meg ugyanezt az X-Winggel, és ezzel azt hiszem mindent elmondtam!

Del



FATE

Az előző számban elkezdett leírás folytatása.

Hardware igény: A500, 512 kB RAM

99%

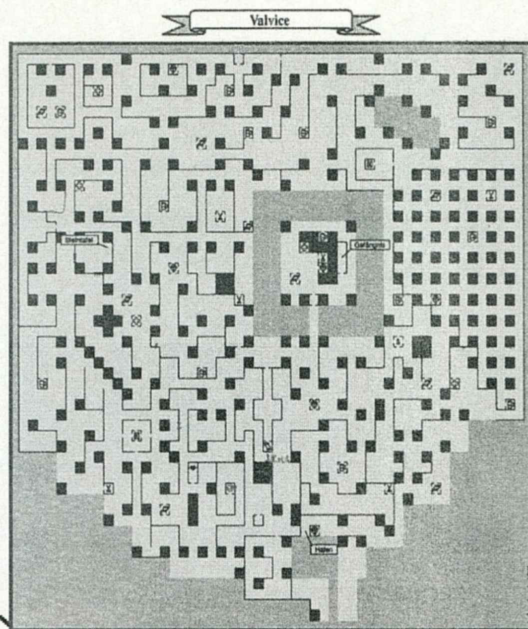
RELINE SOFTWARE AMIGA DISK

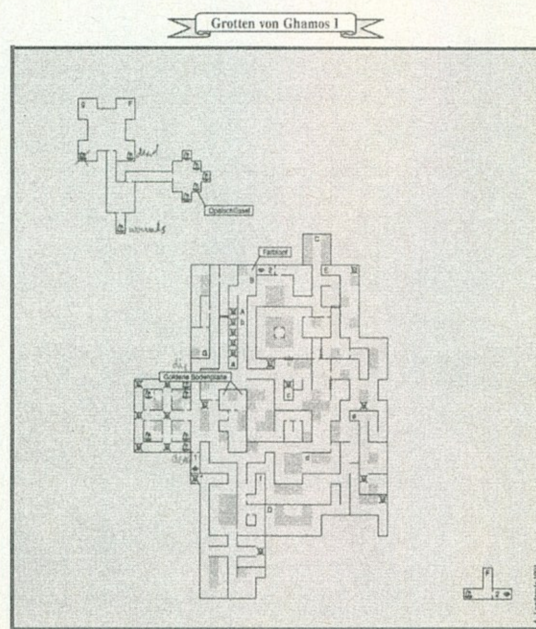
FATE

Itt van a szeptember, kezdődik az iskola és hogy senkinek se legyenek túl jó jegyei félévkor, folytatjuk a FATE leírásunkat, ami garantáltan csökkenti a tanulásra fordított idő nagyságát. A múltkor ott fejeztük be a leírást, hogy az immár működő barlangvasúttal szabadon furikázhatunk a kontinensen. A jól bevált információgyűjtés most is hasznunkra válik. Tudomásunkra jut, hogy furcsa dolgok történnek Cassida közelében. Vonatozzunk el oda, és legyünk nagyon alázatosak a városban lakókkal szemben. Nagyon durva mágusok, és a legkisebb pimaszságra is igen keményen reagálnak. Ne is nagyon foglalkozzunk velük, inkább menjünk ki a város északi kapuján. Itt botolhatunk bele az öreg koldusba, aki némi alamizsna fejében elmeséli a város történetét.

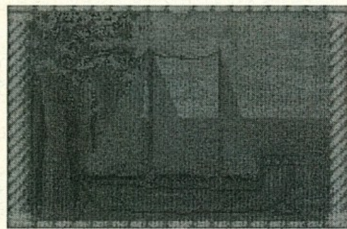
Cassida nem volt mindig ilyen barátságtalan város mint manapság. Lakói a leghatalmasabb varázstudók voltak és tudásukat jóra használták fel. Bergerac főmágus vezetése alatt virágzott a város. Talán túlságosan is... Thardan, az örök bajkeverő, félt a város egyre növekvő hatalmától. Egy gonosz varázslattal kővé változtatta Bergerac szívét, és ettől a pillanattól kezdve a cassidiaiak szívéből minden érzés kiveszett. Egyetlen varázsló kerülte el ezt a sorsot, de egy egész hadsereg vette üldözőbe és azóta senki sem látta. Ez a senki azért egy kicsit túlzás, mert mások láttak egy különc mágust Valvice városában. Ez a város messze délen található a tenger partján. Kalózok, csempészek és rabszolga-kereskedők lepik el a fogadókat és a kocsmákat (nagyon emlékeztet egy Mos Eisley nevű kikötőre). Hasznos információszerzési lehetőség, ha a kocsmákban leitatjuk a félrészeg vendégeket. Tökrészegen kotyogta ki az egyik alkalmi ivócimborám a történetet arról a titokzatos köpönyeges alakról, aki sietve távozott a város alatt meghúzódó barlangrendszer mélye felé. Ez csak a mi emberünk lehet.

A város lakosai óva intenek a Ghamos-i barlangoktól. Nekünk azonban muszáj oda lemenni, ezért keressük meg a lejáratot. Az egyik falon egy titokzatos írást találhatunk, amit csak akkor tudunk elolvasni ha van a csapatban alkimista, aki járatos a fordításban. Nekem nem volt ilyen, tehát inkább a boszim fü-

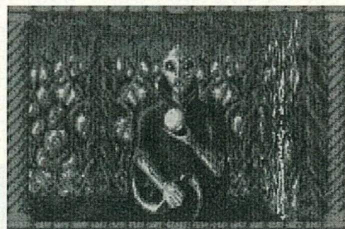




lét hegyeztem. Meg is hallott két számot, ezek a titkos lejárat koordinátái. Itt szerettem volna lemenni a barlangokba, de Lázi barátom Amiga 1200-e úgy döntött, hogy ő túlságosan fejlett egy ilyen régi program futtatására és szépen elguruzott. Ennyit az Amigák kompatibilitásáról. (Csak vicceltem, nem kell rögtön a levélbombákat küldözgetni.) Innentől kezdve tehát már csak a nagyobb problémát okozó talányokkal fogok foglalkozni azon egyszerű oknál fogva, hogy több mint két év távlatából nem emlékszem vissza arra, hogy melyik kapcsolót kell meghúzni a hármas szinten, hogy eltűnjön egy teleport. Száguldjunk le az első szintre és gyorsan keressünk egy olyan kutat amely visszaállítja a varázspontjainkat. Jegyezzük meg jól a helyét, mert gyakran vissza fogunk jönni ide gyógyulni (még az alsóbb szintekről is). Két igen hatásos varázslatot lehet a barlangokban használni. A nimfa utolsó varázslata egy regenerációs szférát hoz létre a csapat körül. Ez minden negatív hatást semlegesít. Sajnos nagyon sok varázspontba kerül (50), és egy idő múlva elmúlik a hatása. Elég kellemetlen mikor 10 draco áll az utunkba és pont akkor mond csődöt a spell.

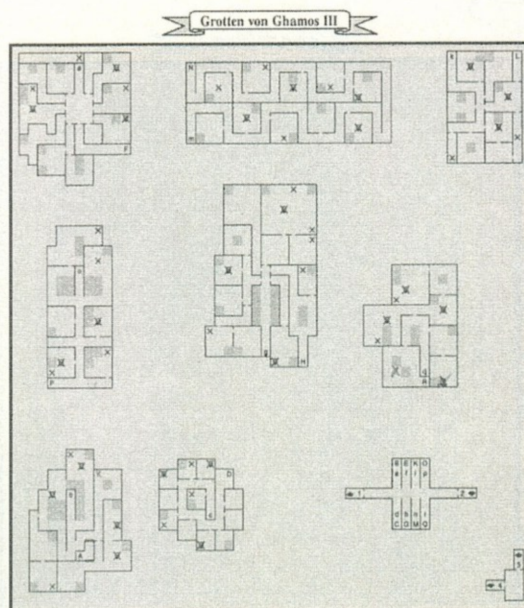


Azok akik nem szeretnek annyit harcolni, ajánlatos a láthatatlanság varázslatot alkalmazni (elementary spell). Ezek nélkül egy harmincas szintű partinak nincs sok esélye a túlélésre. Az első szinten található két arany platóra állítsunk rá egy-egy embert. Két eset lehetséges, vagy eltűnik egy teleport és felvehetjük az ecsetet, vagy pedig megjelenik egy teleport és bejuthatunk az opál terembe, ahol az egyik kútban megtaláljuk az opal kulcsot. Nem kívánt törlendő. A harmadik szint tele van kincsekkel, érdemes minden terembe elteleportálni. Az így megszerzett varázstárgyak megérik a fáradozást. A negyedik szinten illúziófalak mögött egy halott törpét találunk. Támasszuk fel Marinával, és kérdezzük ki. Elmondja, hogy a mesterét jött kiszabadítani, akit a legalsó szinten tartanak fogva. Gyanútlanul elkotyogtam neki, hogy én is őt keresem, mire az a pofátlan törpe átpasszolta nekünk a felelősséget és a távozás hímes mezejére lépett. A még nem egészen hűlt helyén egy doboz festéket is találhatunk. Ne hagyjuk itt. A hatos szint elég fontos. Itt található kilenc gonoszul meredő szemgolyó. Ne nagyon szemezzünk velük, inkább az ecsettel fessük be őket. Miután el-

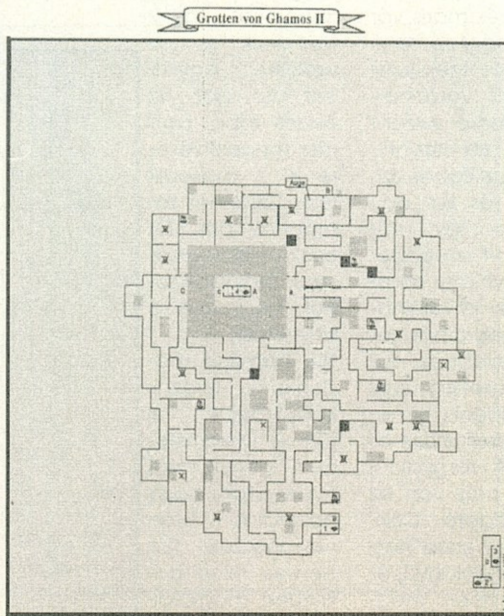


bántunk mind a kilenccel, eltűnik a teleport a lejárat elől. Ne siessünk még le. Van néhány kőtábla, amin a feliratok egy ajtó kinyitásához szükségesek az utolsó szinten. Az utolsó szintet sem jókedvükben csinálták a tervezők. Teleport hegyek, illúzió hegyek, szörny hegyek, na én megyek... Sikeres teleportálgatás esetén a jutalmunk egy színkódos ajtó, amit a fent említett táblák segítségével lehet kinyitni (na meg egy gyári kézikönyv sem nagy hátrány hozzá). Az egész hercehurcát egy kopaszodó pasas miatt csináltuk, akit Mandrag-nak hívnak. Vegyük fel a csapatba és hallgassuk meg a meséjét. Szerinte az egyetlen esély a győzelemre az, ha visszaszerezzük Bergerac szívét és feléledszük az öreg mágust. Ez

Grotten von Ghamos III

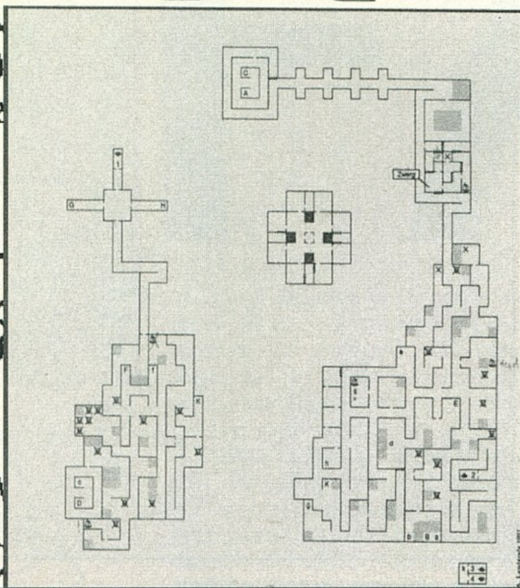


Grotten von Ghamos II





azonban nem olyan egyszerű, mivel Thardan jól elrejtette. Most még nem tudjuk, de Mandrag segítségével a Tiltott Zóna külső részébe is bejuthatunk (Mernoc falvába pontosan).



Nagyon sokat gyalogoltunk mostanában, szükségünk lehet egy kis változatosságra. Potom három millió piaszterért tudunk már vásárolni egy hajót a kikötőben. Menjünk ki a városból a kikötőnél, és kis ladikunk csendesen ringatózik a vízen. Az abroad opcióval tudunk beszállni. Húzzuk fel a vitorlákat, imádkozzunk egy kis szélért (vagy varázsoljunk egy vihart) és máris vár a nagy óceán. Rengeteg apró sziget van elszórva és ezek telistele vannak elásott varázstárgyakkal. Egy mindenre elszánt ember, név szerint Mr. Szentirmai Zsolt FELÁSTA az összes szigetet kockánként, és ezt egy térképen rögzítette. Így már sokkal könnyebb volt a cuccokat megtalálni. Helyhiány miatt nem tudjuk az összes itt található tárgy nevét és koordinátáját leközölni, de ha valakinek nagyon kell, akkor esetleg egy másolatot tudok küldeni (természetesen csak a szerző előzetes hozzájárulásával). A tárgyaktól eltekintve 4 fontos hely van az óceánon. Fawn szigete, Carilon, Pirate Rock és persze Katloch. Szorgos információgyűjtésünk eredményeképpen megtudhatjuk, hogy Katloch szigetére csak egy Moonwand nevű varázsbottal tudunk bejutni. Az óceán déli részén élő remete rengeteget tud erről a titokzatos városról. A varázsbotot azonban jól elintézte Thardan barátunk. Több darabra törte és ezeket a darabokat elrejtette szerte a világban. Ezekről információkat lehet begyűjteni a vadon druidáitól. Ajánlott felkeresni a Sorion Lake mellett élő druidát, nekem ő adta a legtöbb információt. Az első botdarabot Fawn szigetén kellene megkapnom.

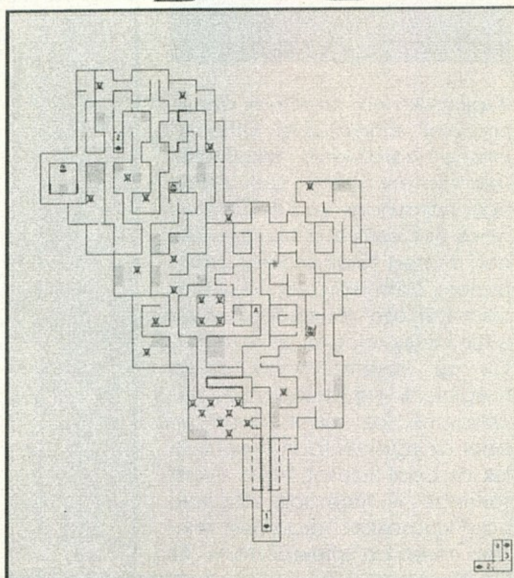
A tündék királynője hajlandó átadni egy csekély szívesség fejében. Egy rescue mission, ezt imádom. Néhány nappal ezelőtt kalózok támadták meg a szigetet és elrabolták az egyik tündét. Egy lányért egy Spiralgem-et, nem is rossz üzlet. Ha kalózok, akkor csak egy hely jöhet szóba, ez pedig Pirate Rock.



Navigáljunk be a szigetek között a városba, és járjuk végig a fogadókat. Az egyikben meg lehet venni néhány tízezer piaszterért a lányt. Hálából tényleg megkapjuk a jutalmunkat, plusz fejlődnek is az embereink egy kicsit. Ez igaz az összes többi botrész megszerzésére is. A második részt Laronnes főmágusa őrzi. Őt csak a boszorkányok órájában lehet megtalálni a keresztnél.

Ne hagyjuk magunkat lerázni, könyörögjük el tőle a Dreamstone-t. Ígérjük meg nyugodtan, hogy használat után visszahozzuk. (Érdemes, mivel bőkezűen megjutalmaz érte. No meg aztán megígértük.) A zsebünkben a Dreamstone-nal menjünk el Fainvilba, itt szálljunk meg abban a fogadóban, ahol a kalózkapitány szokta kipihenni az öldöklés fáradalmait. Az egyik érzékenyebb emberünk megálmodja a kalózok kincsének a rejtekhelyét, és a Dreamstone segítségével a helyét is pontosan behatárolhatjuk.

Most már három botdarabunk van meg. A negyedik lelőhelyét egy lüke druidától szerezhetjük meg Carilon szigetén. Szegény elfelejtette hova ásta el a ládikót, amiben a koordináták vonnak. Jól átvert az öreg, mert rögtön nekiálltam felásni az egész szigetet. Szép nagy sziget, jó sokat melóztam, az eredmény azonban egyenlő a nullával. Ekkor kezdtem el gondolkodni. (Érdekes módon ez majdnem mindig beválik. Akkor meg miért nem az elején csinálom?!) Tüzetesen vizsgáljuk meg a sziget térképét és vegyük észre, hogy északon van egy nagyon kicsi rész, amit csak hajóval tudunk megközelíteni. Itt van elásva egy láda. A segítségével már gyerekjáték a Shadehag-ot megkeresni Spectre Wood-ban. A Lightpearl egy szemtelen kis törpénél van Valvice-tól délnyugatra egy erdő közepén. Megbíz néhány küldetéssel amit muszáj megcsinálnunk. Persze a kontinens három egymástól legmesszebb eső



pontjaira kell elvándorolnunk. A végén már komolyan foglalkoztam a gondolattal, hogy egyszerűen agyonütöm. Szerencsére ez látszott rajtam, sietve oda is adta.

Az utolsó kettőt a legnehezebb megszerezni. A keresést kezdjük a Demon Tower-nél. Hallgassuk meg mit susog a forrás (magic ear). Egy arany dublonért hajlandó megmondani a Crincross rejtekhelyét. A torony egyik oldalát bejárva egy bemélyedésben egy helységnevet olvashatunk, Zabros Point. Ez a torony alatt van a parton. Tapasztalatlan kalandozók fel is áshatják az egész környéket (én ezt tettem), azonban van egy könnyebb módszer. Vegyünk fel egy tolvajt, akinek nagyon jó a szeme. Ő már keresés nélkül is meglátja az aranyat. Egyébként egy nagy szikla tövében van. Vigyük el a forráshoz, és az ott kapott információ alapján keressük meg az utolsó előtti részt. Már csak egy van hátra. Most kell bemennünk Mernocba, ahol alaposan fel kell kötnünk azt a bizonyos alsót. Megjelennek a bog ingrolok. Randa zöld rovarok, amik ráadásul már messziről tüzet köpnek a csapatra. Nem kell megijedni, a Tiltott Zónában nem működik se a láthatatlanság, se a regenerációs szféra.

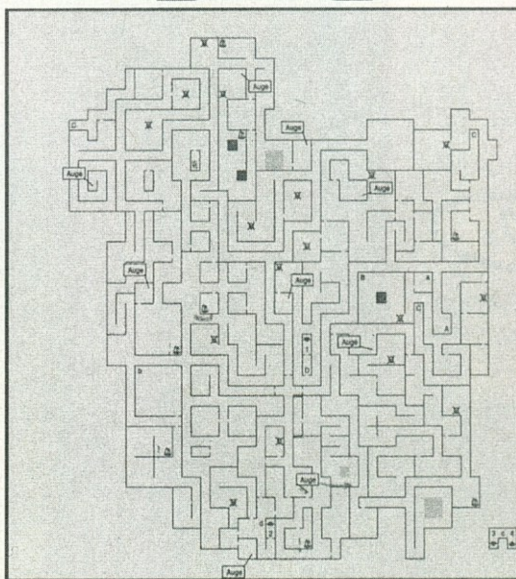
Az evilhammer nem üti ki őket (csak nagyon ritkán), használjuk a freeze-t (banshee), aztán egyenként verjük le őket a hammer-rel. Ne keseredjünk nagyon el, ha huszas szintű csapatunkat rögtön leverik. Itt muszáj lesz trenírozni egy kicsit. A város déli részén öt kapcsoló helyezkedik el. Ezek közül hármat kapcsoljunk fel, a többit pedig le. (Vagy fordítva, de kapunk róla infót a vadonban is egy temetőben.) Megfelelő sorrend esetén a várostól keletre, egy sírboltban fellelhetjük az utolsó részét is a Moonwand-nak. Ne nagyon mászkáljunk be mélyen a Tiltott Zónába, mert Mandrag varázsereje már nem lesz elég a halálvarázs semlegesítésére. Most még elég használhatatlan állapotban van így darabokban. Valahogy össze kéne forrasztani. Erre a legjobb hely Lhanis. A Spectre Wood északi részén található. Hajnalban, úgy három és négy óra között Winwooddal és a bot darabjaival lépjünk be az ott megjelenő tűzgyűrűbe. Ez Winwood szerepe a játékban, csak ő neki van ereje megjavítani a Moonwand-ot. A Dreamstone nem olvadt bele a botba, nyugodtan vigyük

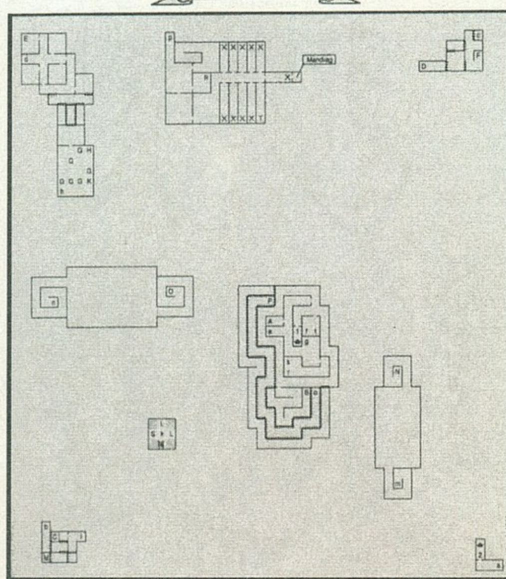


vissza a mágusnak Laronnesbe. Azt hiszem, hogy erre a hónapra elég is lesz ezeket megcsinálni, hagyni akarok még egy kis helyet a térképekre is. Ez volt az a nagy botösszerakás, amire az Aréna cikkemben utaltam. Ez egy kicsit élvezetesebb dolog, mint labirintusok mélyén vakoskodva gyilkolászni.

A következő részben elmegyünk Katloch-ba. A legelső dolgunk legyen addig is megfelelő mennyiségű restore potion beszerzése Pirate Rock-ból. (Csak teleporttal érhető el az egyik bolt, itt vásároljunk be bőven.) Viszlát a következő hónapban.

Mocsy







ALIEN BREED II

Nagyon szép grafikájú népirtás az AGA tulajdonosok számára.
A cél: megállítani az idegenek invázióját.
Utasítás: press fire button.

Hardware igény:
A1200, A4000

80%

TEAM 17
AMIGA DISK

ALIEN BREED II

Az FCA5 kívül esett az összes regisztrált kereskedelmi útvonalon. Nevét, mely egyben az azonosító kódja is volt, csak a Társaság egy apró és külső hálózatról el nem érhető számítógépe őrizte. Ehhez a géphez lépett most oda az a magas rangú katonai tiszt, aki előtt még a Társaság legfelsőbb vezetősége is kénytelen volt fejet hajtani. A tiszt egy memória-kristály egységet helyezett a gép megfelelő csatlakozójába, ellenőrizte a kijelzőket és elindította a letöltőprogramot.

Részben ennek eredményeként indultak újra útnak, de ez a Bolygóközi Hadtest két katonáját, Johnson és Stone harcosokat nem valószínű, hogy érdekelte volna. Ők csak azokat az adatokat kapták meg, melyek feltétlenül szükségesek voltak küldetésük végrehajtásához.

Az ISRC-4 egy vörös óriás, a Gianor körül keringett furcsa pályáján. A koordinációs rakéták begyújtották és a hajó megkezdte a leszállási pálya felvételét. Mikor megpillantották a telepet, ugyanaz az érzés futott végig elméjükön. Volt valami furcsa abban a hátborzongató csendben, ami beborította az állomást, valami nyilvánvalóan rossz. A hajó szárnyai lassan visszahúzódtak, miközben finoman letették a járművet a 2 számú dokkban. Stone aktiválta a zsilip nyitómechanizmusát és megindultak az egyik idegen tenyészet közepe felé.

Kilenc hosszú évvel ezelőtt volt az első összecsapásuk, amikor is megtörték az idegenek invázióját egy távoli űrkutató-állomáson. Kilenc évre megszűnt a rettegés. De úgy látszik semmi sem tart örökké. Az idegenek újra feltűntek, s az emberek érthetetlen módon háborúzni kezdtek a Szövetségi kolóniákon. Mindenkit elfogott a rettegés és a menekülési kényszer. A B.H. erősen érdekelt volt a kolóniák sorsában bizonyos okok miatt, melyek arra indították, hogy megpróbálja visszaállítani a békét és a törvényt. Ezért választotta ki négy legerősebb emberét a tengerészgyalogságból. Közülük azonban csak kettő indult útnak, hogy találkozzon a borzalommal, mely újra megjelent a kozmoszban...

Volt valami, amivel senki sem számolt. Még csak gondolni sem gondoltak rá, mivel semmi sem jelezte ennek a meglétét. Igazából nem is lehet meghatározni korlátolt, emberi fogalmakkal azt a hatalmat, mely csendben várakozott az alkalmas pillanatra. A négy harcos sem tudta, hogy már jóval indulásuk előtt az agyukba ültettek egy parányi szerkezetet, s amely képes volt egész lényüket kontroll alat tartani és irányítani. A készüléket egy ember tudta csak működtetni, egy ember, kit senki sem ismert, kiről senki sem tudott. Hatalmában állt volna elpusztítani az egész kozmoszt egyetlen kapcsoló kikapcsolásával vagy három gomb egyidejű lenyomásával. De Ő most játszani akart. Speciális, gigantikus teljesítményű számítógépe monitorán feltűnt a kolónia leszállódokkja, s meglátta a katonát is, amint kilépve a hűvös, csípős légkörű felszínre megindul az idegen tenyészet felé.

Stone nem értette, mi van vele. Akarata ellenére össze-vissza rohangált, sorra elvétve a feléje repülő helikoptereket. Azt sem tudta, hogy miért olyan fontosak neki a földön heverő zöld és sárga dobozok, csak szedte őket kapkodva, futás közben. Fegyvere kezdett kiürülni, de ő csak lőtt mindenre, ami az útjába került. Stone hirtelen csont- és húsdarabkákká vált egy bomba közvetlen találata által. De újjáéledt! Újra ott állt a betonon és csak lőtt, lőtt. Megint meghalt és megint újraéledt. Rohant, lőtt, rohant, lőtt, meghalt...

Pista mereven bámulta a képernyőt. A csábos digitalizált lányhang ugyanis a game over tényét közölte vele. Nem tudta, hol rontotta el. A főképernyőn most az **OPTIONS**-t választotta, minek hatására a következő menü jelent meg:
Number of Players: itt tudta beállítani azt, hogy ha átjött a Lajos, akkor ketten játszanak egyszerre.

Skill Level: ő mindig NORMAL-on hagyta, de sokat ábrándozott arról, hogy egyszer olyan profi lesz, hogy DIFFICULT (nehéz) szinten is életben tartja harcosát egy percig.

Share Credits: hogy ha akarta, itt állíthatta azt, hogy ha a Lajossal játszik, akkor az összeszedett "credit"-eken osztozzanak (on), vagy mindenki csak magának gyűjtsön (off).

Select Character: az általa irányított harcos kiválasztása. Johnsonon és Stoneon kívül még Ruffertoo (olasz származású gyíkféle) és Zollux (erős és szívós harci robot, nevét a közkedvelt ragasztószalag után kapta) volt választható.

Játék közben, ha kulcsra, munícióra vagy elsősegélyre volt szüksége emberének, beléphetett az Intex Netvork "INFOBASE" hálózatába. Itt némi Credit ellenében megkaphatta ezeket. (Lajos elől eltitkolta, de voltak ajtók, amiket szét is lehetett lőni!)

Mérhetetlen sebességű számítógépén a következő billentyűket nyomkodta még előszeretettel:
SPACE: belépés az INTEX 4000 terminálon keresztül a hálózatba.
M: térkép megnézése (SPACE = zoom). Van, mikor biztonsági okok miatt az INTEX 4000-res nem küldi ki a megfelelő térképet, ilyenkor célszerű egy scanner vásárlása.
ALT: a BAL oldalival ő, a JOBB oldalival pedig a Lajos tud fegyvert váltani.
ESC: kilépés a játékból, vissza a főmenühöz.

Az INTEX 4000-res terminál használata:
Weapon Menu: fegyverek és kiegészítőik.
Tools Menu: felszerelések.
Mission Brief: a küldetés leírása.
Info Base: információs adatbázis.
Game Stats: statisztikák és a játék eddigi értékelése ügyködésünkről.
Abort: a terminál elhagyása és a játék folytatása.

Persze én csak nevettem a Pistán, de azért kölcsönkértem a játékot, hogy megnézzem otthon is. Húsz perc játék után már tudtam: hamarosan lesz még egy TEAM 17 feliratú fekete doboz a polcomon, a többi nyolc hasonló feliratú mellett. Az okok a következők: nehéz kihívás, gyönyörű grafika (AGA!), könnyű irányítás, fantasztikus hangok és végül: az élvezethez képest olcsó ár!

M.D.Jon

K240

Az előző hónapban elkezdett leírás folytatása.

Hardware igény:
A500, 1 MB RAM



83%

GREMLIN
AMIGA



Ahogyan azt az előző hónapban ígértem, itt a folytatása a K240-nek. Ebben a befejező részben inkább a prózaibb információké a szó, sorbavesszük a játék során megvásárolható épületeket, hajókat és más efféle dolgokat.

Kezdjük talán az épületekkel. Ahol a név után a *Blueprint* szó található, ott értelemszerűen arra utalok, hogy alapfelállásban nem áll rendelkezésünkre a kifejlesztett technológia, tehát ezt meg kell vásárolnunk.

- Anti Missile Pod (blueprint 250000 Cr.)
Ár: 70000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 36 nap
Az egyik legjobb védekezési mód az ellenünk irányított rakétákkal szemben. Támadás esetén a rendszer automatikusan ellenrakétákat bocsát fel, melyek megkísérlik megsemmisíteni az ellenünk küldött haderőket. Az ellenrakétákat nem kell megvásárolnunk.

- Asteroid Engines (blueprint 190000 Cr.)
Ár: 45000 Cr. • Energia: 0-5 MW/nap (sebességtől függő) • Elkészítési idő: 64 nap
Ez az egyetlen védekezési módunk a felénk tartó aszteroidák ellen, így nem árt ha hamar felszerelkezünk vele. Az aszteroida irányítása nagyon egyszerű dolog, csak az irányt és a sebességet kell megadnunk, mely természetesen 0 is lehet.

- Colony Preservation Unit
Ár: 30000 Cr. (a kolónia indításakor) • Energia: - Elkészítési idő: 40 nap
Az alapbázisunk melyet a transporter ship rak ki minden kolonializálni kívánt aszteroidára. Minden funkciójában önfenntartó. (100 ember, 8MW/nap áramtermelés, 300 egység levegő, 250 egység kaja, 250 egység víz)

- Command Centre
Ár: 8000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
Nagyon fontos épület, mely több funkciót is betölt. Legelőször is a nyersanyagárakról kaphatunk itt információt, valamint itt lehet a Transporter Ship-pel kapcsolatos teendőket elvégezni. Csak a Command Centre segítségével van lehetőségünk Space Dock építésére, mely igencsak befolyásolja a későbbi fejlődésünket.

- Construction Yard
Ár: 7500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
Ebben a hatalmas épületben készülnek el az induláskor már rendelkezésünkre álló hajók (Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship). Ha a hajók elkészültek, akkor egy földalatti hangárba kerülnek, melyet a Landing Pad segítségével érhetünk el.

- Decontamination Filter
Ár: 8000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
A háttér sugárzás kiszűrésére szolgáló építmény nem elhanyagolható szolgálatokat tehet nekünk, ha nem akarjuk, hogy kolóniánk elpusztuljon.

- Deep Bore Mine
Ár: 5500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 36 nap
Nagy mélységekben termelő bánya, mely a következő érceket tudja a felszínre hozni: Quazinc, Bytanium, Korellium, Dragonium. A kitermelt ércek a raktárakba kerülnek későbbi felhasználás céljaira.

- Environmental Control
Ár: 3200 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 20 nap
Az életfeltételekhez szükséges dolgok tárolására szolgál, ennek jegyében 5000 egység levegőt, 600 egység kaját és 600 egység vizet képes tárolni veszély esetére. Ha megsemmisülnek a létfenntartó egységeink, akkor csak ez állíthatja meg a biztos pusztulást.

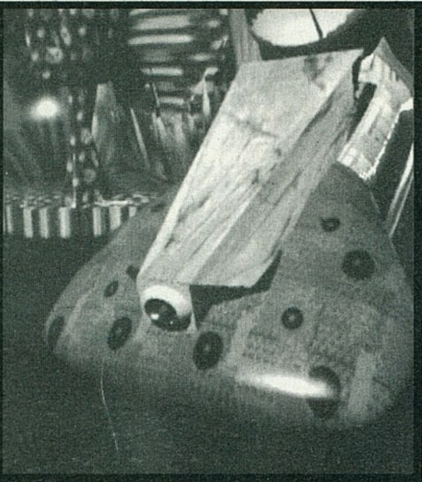
-Protected Environmental Control
Ár: 8500 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
Ugyanaz mint az előző, csak az épület tetején egy Laser Turret kapott helyet védelmi célokra.

- Gravity Nullifier (blueprint 70000 Cr.)
Ár: 35000 Cr. • Energia: 4 MW/nap (bekapcsolt állapotban) • Elkészítési idő: 52 nap
Az aszteroida mozgását állítja meg, azonban arra figyeljünk, hogy nem azonos az Asteroida Engine-nel, mivel itt nem befolyásolhatjuk a mozgás irányát.

- Hydration Plant
Ár: 5000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 20 nap
Létfenntartó egység, mely 500 ember ellátására szolgáló vizet termel.

Scout Ship

Imperial Code: I2TC/B5/8751113
Internal Code: TC-888132-712-F
Lenght: 12 m
Beam: 6 m
Speed: 10,200 km/h atmos.
Speed: 2 FN = 740 LS/day
Mass: 34 tonnes
Hull: 5 armour
Build: 20 days From: Construction Yard
Hardpoints: 1
Ore: 4 Selenium, 2 Crystalite
Cost: 3000 Cr
Engine: Fortuna Inpulse Dome, Mk 3 RBW-690421-C
Cargo: 5 tonnes
Boost: +200 LS/day
Crew: 3
Sensor: XLR sub-array core, XLR-64 V5.2, TN sampling units, code:TN-87991
Life Support: 4.5 year
Computer: SGI Imagine o.s. 5.1, 910 MIPS
Landing Gear: triple
EW/ECM: 1.2 LD, fwd only
Comms: Sensory Matrix transceiver 12.8 LY
Inert. Damping: none



- Hydroponics
Ár: 7000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 16 nap
Hasonló jellegű épület mint az előző, avval a különbséggel, hogy ez élelmet produkál 400 dolgozónknak.

- Landing Pad
Ár: 300 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 16 nap
Alapvető épület, mely a nem használt hajók tárolására szolgál. Az elkészült hajókat is ennek segítségével tudjuk felküldeni. A későbbiek folyamán az ide leszállt egységeket tudjuk majd javítgatni.

- Laser Turret
Ár: 3400 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 24 nap
Egy nagyon alacsony szintű lézer, mely a támadók megsemmisítésére szolgál. Automatikus célkeresővel és tűzvezérlővel rendelkezik.

- Life Support
Ár: 13000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
A belélegezhető gázkeveréket állítja elő bázisainkon. Maximum 500 ember ellátására képes.

- Living Quarters
Ár: 1000 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 32 nap
A legalapvetőbb szállás lehetőség munkásaink számára, egy épületben 50 ember fér el. Nagyon gyenge az ellenálló képessége, könnyen megsemmisül támadások esetén.

- Medical Centre
Ár: 5000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 30 nap
A vírusok és a sugárzás okozta megbetegedések gyógyítása az elsődleges cél ennél az épületnél, 100 ember ellátását tudja elvégezni. Nem szabad lefelejtenünk egy kolóniánkról sem, mert végzetes következményekkel járhat.

- Mine
Ár: 4000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
A legalapvetőbb bányászati lehetőséget biztosítja. A következő érceket termeli ki: Selenium, Barium, Asteros, Crystalite.

- Missile Silo
Ár: 4300 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 32 nap
Az aszteroidán gyártott összes támadó célú rakéta ezekben a silókban kap helyet. Fajtánként 10 db, míg összesen 110 rakéta tárolására alkalmas. Több siló esetén természetesen ez a szám arányosan növekszik.

- Ore Teleporter (blueprint 150000 Cr.)
Ár: 45000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
Az ércek szállításának legfejlettebb módja. A kívánt mennyiségű ércet a fogadó aszteroidára teleportálja mindenfajta szállítási procedúra nélkül. Használata igencsak javallott ha már nagyon sok helyen üzemeltetjük bányáinkat.

- Plasma Turret (blueprint 60000 Cr.)
Ár: 5500 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 30 nap
Sokkal jobb hatásfokú védelmet biztosít mint a Laser Turret, valamint a tűzereje is nagyobb.

- Photon Turret (blueprint 100000 Cr.)
Ár: 7500 Cr. • Energia: 5 MW/nap • Elkészítési idő: 52 nap
A legerősebb védelmi sugárfegyver, speciálisan kifejlesztett nyomkövető rendszerrel van ellátva, még egy komolyabb hadihajónak is tud károkat okozni.

- Powerplant (blueprint 40000 Cr.)
Ár: 10000 Cr. • Energia: változó • Elkészítési idő: 40 nap
Második generációs energiaszolgáltató egység, mely gyorsabban és több energiát termel mint elődei. Mindenképpen érdemes kifejlesztenünk, mert a későbbiek folyamán nagy energia-szükségletre kell számítanunk.

- Power Store
Ár: 1500 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 32 nap
Energiatároló egység, mely a felesleges energiát raktározza későbbi felhasználás céljából. Egy egység 200 MW energiát tud maximálisan tárolni.

- Repair Facility (blueprint 150000 Cr.)
Ár: 20000 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 36 nap
A javító robotok koordinálására szolgáló épület, mely segítségével a megrongálódott épületeket lehet kijavítani.

- Resiblock
Ár: 3000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
150 ember elhelyezésére alkalmas építmény, mely sokkal hatékonyabb, mint a Living Quarters.

- Protected Resiblock
Ár: 8500 Cr. • Energia: 5 MW/nap • Elkészítési idő: 56 nap
Ugyanaz mint az előző, a tetejére szerelt Laser Turret kivételével.

- Satellite Silo
Ár: 5000 Cr. • Energia: - • Elkészítési idő: 24 nap
Kémkedésre és felderítésre szolgáló műholdak építését és kilövését vezérelhetjük ebből az épületből. Nagyon hasznos lehet a távolfelderítésre is, amikor előre jelentést kapunk a rakétaindításokról.

- Screen Generator (blueprint 175000 Cr.)
Ár: 20000 Cr. • Energia: 7 MW/nap (bekapcsolt állapotban) • Elkészítési idő: 52 nap
Egy erőtér generáló pajzs lényegében a szerkezet, mely bizonyos fokú

védelmet biztosít a körülötte lévő épületeknek. A tactical üzemmódban tudjuk leellenőrizni, hogy mely épületekről van szó. Hatása elég gyenge, egy komolyabb támadást nem bír ki.

- Security Centre
Ár: 4500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 24 nap
A nehéz munka és az összezártság értelemszerűen vitákat és rendbontásokat produkál a telepeinken. A biztonsági központ 150 ember felügyeletét látja el. Komolyabb problémák a telep elnéptelenedéséhez, vagy akár pusztulásához is vezethetnek.

- Seismic Penetrator (blueprint 120000 Cr.)
Ár: 26500 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 42 nap
A legfejlettebb bányászati mód, a Traxium és a Nexos nevű ércek kitermelését szolgálja. Mindenképpen szükségünk van rá a továbbfejlődéshez.

- Sensor Array
Ár: 3500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 36 nap
Az érzékelőink hatósugarát növeli meg. Mindenképpen érdemes rögtön telepítenünk egyet az új aszteroidákra, mert ennek segítségével felderíthetjük még idejekorán a veszélyes útvonalú köveket, de persze nagyban hozzájárul az idegen és egyéb aszteroidák felderítéséhez.is.

- Solar Generator
Ár: 1500 Cr. • Energia term.: 4 MW/nap • Elkészítési idő: 10 nap
Az energia előállításának leggyengébb módozata, nem igazán hatékony a későbbi igényekhez képest.

- Solar Matrix (blueprint 30000 Cr.)
Ár: 5000 Cr. • Energia term.: 8 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
Egy kicsit már fejlettebb energia előállítási mód, ez már inkább megfelel a követelményeknek.

- Protected Solar Matrix (blueprint 30000 Cr.)
Ár: 7200 Cr. • Energia term.: 8 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
Ugyanaz mint az előző, a beépített Laser Turret kivételével.

- Solar Panel
Ár: 500 Cr. • Energia term.: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 8 nap
Szükségmegoldásként alkalmazható energia termelő egység, mely igen minimális termelést produkál.

- Storage Facility
Ár: 1500 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 20 nap
300 egységnyi érc befogadására alkalmas tárolóhely.

- Storage Tower
Ár: 3000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 40 nap
Hatékonyabb tárolási mód, 600 egységnyi ércet képes befogadni.

- Protected Storage Tower
Ár: 7500 Cr. • Energia: 4 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
A legjobb tárolási mód, az előzőktől csak a beépített Laser Turret-ban különbözik.

- Weapons Factory
Ár: 4400 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
Mindenfajta támadó és védő fegyvert csak akkor tudunk gyártani, ha rendelkezünk ezzel az épülettel.

A Sci-Tek, mint azt már az előző részben is elmondtam, a fejlett technikák tárháza, melyet a telepesek jól tudnak használni. Nos, következzen most egy rövid felsorolás az általuk forgalmazott termékekről és kiegészítőkről, természetesen csak azokról melyek nem szerepeltek az előző listában:

- 2nd Generation Mines
Ár: 55000 Cr.
Nagy hatékonyságú, computer vezérelt bányagép, a sebessége duplája a normál Mines-nek.

- 2nd Generation Deep Bore Mines
Ár: 75000 Cr.
Szintén dupla mennyiségű termelésre képes bányaüzem.

- Anti-Virus Missile
Ár: 100000 Cr.
A Virus Missile által sújtott terület semlegesítésére készült.

- Asteroid Tracker
Ár: 40000 Cr.
Nagyon hasznos találmány, a segítségével az összes ismert, de még nem kolonizált aszteroidának megkapjuk a mozgási és sebesség adatait.

- Building Armour
Ár: 110000 Cr.
Az erősebb anyagokkal és technikával történő építkezés tudománya, így épületeink jobban bírják a strapát az ellenséges támadáskor.

- Construction Droids
Ár: 20000 Cr.
Megvásárlása esetén nem 3, hanem 6 hajót gyárthatunk egyszerre az üzemekben. Magasabb színvonalat és nagyobb gyorsságot szavatol a termelő munkában.

- Deflector
Ár: 115000 Cr.
Egy visszaverő ernyőről van szó, mely a hajóra mért csapások egy részét a saját energia pótlására használja.

- Fleet Battleship
Ár: 150000 Cr.
A legfejlettebb hadihajó, melyet kizárólag a Space Dock-ban tudunk előállítani.

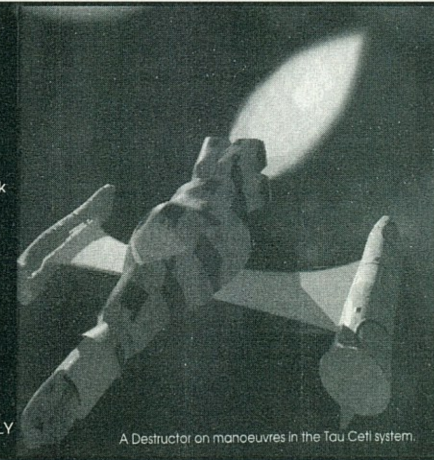
Terminator

Imperial Code: I12ST/613922
Internal Code: ST-1D-7791337
Lenght: 52 m
Beam: 32 m
Speed: 2,100 km/h atmos.
Speed: 1 FN = 430 LS/day
Mass: 7814 tonnes
Hull: 50 armour
Build: 80 days From: Orbital Space Dock
Hardpoints: 4
Ore: 8 Selenium, 2 Dragonium
Cost: 34000 Cr
Engine: Sci-Tek InterSpacial Drive, STC-87 revision 4.3 (x2), Sci-Tek Thrusting Unit, STC-7133 revision 2 (x2)
Cargo: 470 tonnes
Boost: +60 LS/day
Crew: 38
Sensor: STC-7Y, sweep pattern
Life Support: 4.5 year
Computer: Sci-Tek Tek-16, 2500 MIPS
Landing Gear: none
EW/ECM: 9.8 LD, spherical
Comms: Sensory Matrix transceiver 16.4 LY
Inertia Damping: full



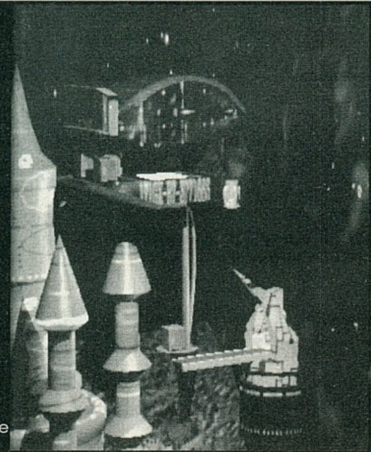
Destructor

Imperial Code: 171GX/B7/3771826
Internal Code: GX48911-8834
Lenght: 34 m
Beam: 48 m
Speed: 9,700 km/h atmos.
Speed: 2 FN = 690 LS/day
Mass: 1033 tonnes
Hull: 40 armour
Build: 48 days From: Orbital Space Dock
Hardpoints: 3
Ore: 8 Selenium, 6 Crystalite
Cost: 15000 Cr
Engine: Gax V2 Hyper drive (7.1c) (x1), Gax RN35 Thruster (x2), GRN35-7133
Cargo: 120 tonnes
Boost: +340 LS/day
Crew: 16
Sensor: XLR array, XLR-793 V2.17
Life Support: 2.7 year
Computer: Kerell NT-690, 1700 MIPS
Landing Gear: none
EW/ECM: 5.6 LD, spherical
Comms: Sensory Matrix transceiver 4.4 LY
Inertia Damping: < 2 FN


A Destructor on manoeuvres in the Tau Ceti system.

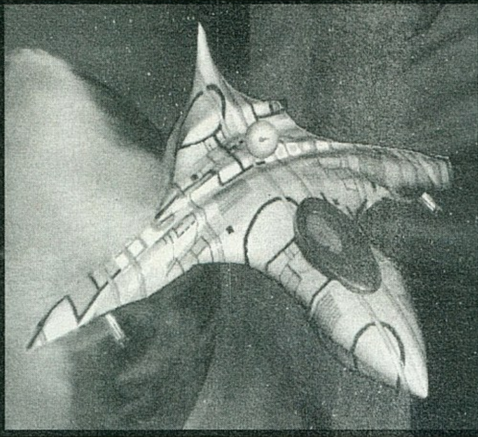
Transporter

Imperial Code: 171GX/B7/3771663
Internal Code: GX42880-7515
Lenght: 105 m
Beam: 74 m
Speed: no atmospheric
Speed: 1 FN = 400 LS/day
Mass: 14320 tonnes
Hull: 40 armour
Build: 114 days From: Orbital Space Dock
Hardpoints: 2
Ore: 6 Selenium, 1 Dragonium
Cost: 24000 Cr
Engine: Gax V2 Hyper Drive (7.1c) (x1), Gax Drive DC-721603-K (x1)
Cargo: 48000 tonnes
Boost: +10 LS/day
Crew: 8
Sensor: XLR array, XLR-793 V2.17
Life Support: 8 year
Computer: Kerell NT-690, 1700 MIPS
Landing Gear: none
EW/ECM: 2.4 LD, spherical
Comms: Sensory Matrix transceiver 14.2 LY effective
Inertia Damping: full



Combat Eagle

Imperial Code: I2TC/B5/8778103
Internal Code: TC86608133X
Lenght: 10 m
Beam: 9 m
Speed: 15,700 km/h atmos.
Speed: 3 FN = 1000 LS/day
Mass: 120 tonnes
Hull: 30 armour
Build: 30 days From: Construction Yard
Hardpoints: 2
Ore: 4 Selenium, 4 Crystalite
Cost: 8000 Cr
Engine: Fortuna Drive V3.4 (x2) MX3321H
Cargo: 32 tonnes
Boost: +2500 LS/day
Crew: 7
Sensor: XLR array, XLR793 V1.31
Life Support: 1.5 year
Computer: Kerell TX5, 560 MIPS
Landing Gear: triple
EW/ECM: 2.5 LD, spherical
Comms: Sensory Matrix transceiver 2.3 LY effective
Inert. Damping: < 2 FN



- Hi-Energy Power Stores
Ár: 15000 Cr.
A Power Stores energia termelését duplázza meg.

- Improved Sensors
Ár: 34000 Cr.
A szenzoraink hatósugarát és érzékenységét javítja fel igen jelentős mértékben.

- MEGA Missile
Ár: 500000 Cr.
Az egyik legerősebb birodalmi fegyver. Az aszteroidával való érintkezéskor megsemmisül az aszteroida.

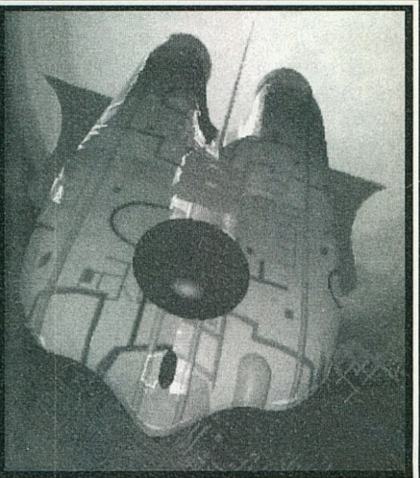
- Missile Bay Extension
Ár: 30000 Cr.
A hagyományos típusú Missile siló, mint már említettem 10 rakéta befogadására alkalmas egy típusból. A kiegészítés segítségével ez a szám 20-ra növekszik.

- Missile Guidance System
Ár: 35000 Cr.
A rakétával való célzás nem jár valami kielégítő eredménnyel, legalábbis ha nem rendelkezünk evvel a hasznos kiegészítővel. Nagyban javítja a találati arányt, valamint a rakétáink mintha egy kicsit jobb aránnyal találnák el a fontosabb célpontokat.

- Nuclear Missile
Ár: 300000 Cr.
Jellegéből adódóan nagyon veszélyes fegyver, arra vigyázzunk, hogy az ily módon "felszabadított" aszteroida egy későbbi időpontban egyszerűen felrobbanhat.

Assault Fighter

Imperial Code: I5KC/TC/4158137
Internal Code:KC651910067
Lenght: 13 m
Beam: 8 m
Speed: 15,700 km/h atmos.
Speed: 3 FN = 1000 LS/day
Mass: 40 tonnes
Hull: 20 armour
Build: 20 days From: Construction Yard
Hardpoints: 1
Ore: 2 Selenium, 2 Crystalite
Cost: 6000 Cr
Engine: Kerell Thruster MK II, x2 KA344325G
Cargo: 10 tonnes
Boost: +3000 LS/day
Crew: 3
Sensor: Nembry Avionics NA6518PD
Life Support: 1 year
Computer: Kerell TR37, 200 MIPS
Landing Gear: triple
EW/ECM: 1 LD, fwd & rear only
Comms: Sensory Matrix transceiver 1 LY effective
Inert. Damping: none



- Power Amplifier
Ár: 100000 Cr.
Nagyon hasznos kiegészítő, mely segítségével a Solar panelek teljesítménye a duplájára ugrik fel.

- Shield X40
Ár: 30000 Cr.
Negyvenszeresére növeli a hajó ellenálló képességét.

- Shield X50
Ár: 40000 Cr.
Ötvenszeresére növeli a hajó ellenálló képességét.

- Static Inducer
Ár: 80000 Cr.
Egy igen érdekes Hardpoint fegyver. Segítségével a hajtóművek által termelt elektromágneses sugárzást az ellenséges hajóra tudjuk irányítani, ezzel megzavarhatjuk a hajó műszereit és irányítását, így már sokkal könnyebb dolgunk lesz.

- Stasis Missile
Ár: 250000 Cr.
Első látásra egy teljesen haszontalan fegyver, ugyanis csak annyit tesz, hogy a kérdéses aszteroida és a körülötte repkedő összes flotta megmerevedik egy időre, nem mozdulnak semerre. Sajnos ez rakétáinkra és a mi hajóinkra is igaz, így nem tudjuk kihasználni a kedvező alkalmat. Az más kérdés, hogy például ez idő alatt szabadon mozoghatunk a térben, és mondjuk sokkal kedvezőbb pozíciókat is megszerezhetünk.

- Terminator
Ár: 90000 Cr.
4 hardpoint-tal rendelkező komoly hajó, az egyik legerősebb konstrukció a birodalmi fiúk kezei közül. Igen hatékonyan használható mindenfajta éles bevetés alatt.

- Turret Optimiser
Ár: 240000 Cr.
Mint majd látni fogjuk játék közben, a különféle lövegeink hatékonysága korántsem mondható jónak, sőt néha kimondottan pocsék a találati arány. Nos ez a szerkezet megpróbál segíteni ezirányú problémáinkon.

- Virus Missile
Ár: 350000 Cr.
Nagyon veszélyes fegyver, egy biológiailag aktív vírust juttat el a kiszemelt aszteroidára. Természetesen csak sűrűn lakott kolónia esetében reménykedhetünk látványos eredményben.

- Warp Generator
Ár: 75000 Cr.
A hajó erejétől igen függő védelmi rendszer, mely egy bizonyos fokú védelmet biztosít a támadások kellemetlen következményei ellen.

Úgy érzem ennyi adalék elég lesz ahhoz, hogy kellően beleélje mindenki magát a K240 világába. Minden hibája ellenére nem volt azért olyan rossz program, inkább csak első felindultságomban mondtam mindenféle durvaságot róla. Nos remélem némi kedvet azért csináltam a játékhoz, rajta ifjú stratégák, irány az aszteroida mező.

Bear™

TÖMÖRÍTŐK C64-EN

64 kbyte? Mire elég az manapság?!

De mit csináljon az ember, ha egyszer csak ennyit adott neki a jószerencse? Természetesen kezdje el tömöríteni kedvenc adatait! (Vagy vegyen egy 1764-es memóriabővítőt, de nálunk az már csalásnak számít...) A *mit, mivel, hogyan* érdemes kérdésekkel kapcsolatban szeretnénk most némi segítséget adni ezen témának szentelt egy oldalunkon.

Az e havi demológiával együtt immáron háromra emelkedett az azon oldalak száma, melyeken a scene termékeivel foglalkozunk. Tekintve, hogy a Commodore 64 ma már csak a scene-ből, s azon megszállott programozók munkáiból él, akikből olyan sok található az Egyesült Királyságban, ez nem is olyan meglepő.
Furcsa emberek élnek ám odaát! Épp a minap olvastam egy levelet a legtekintélyesebb angol szaklapban, melynek írója szentül meg volt győződve arról, hogy a 64-nek csak jót tett a nagy szoftvercégek kivonulása a piacról. Az illető szerint ez megnyitotta a teret a géphez igazán profi szinten értők előtt, akik majd ezek után puszta szerelemből jobbnál jobb szoftvereket fognak írni.

Nos, szerelem okából az eddig készült legnagyobb dolog a Taj Mahal, de az régen volt. Ma már senki sem készít piac nélkül szuper játékokat, s erre majd a naiv levélíró is rá fog jönni. Na de elég legyen a kalandozásból, vissza a címbeli témához.

Nekiállhat-e egy, a géphez assembly szinten nem értő delikvens a gépen létező tömörítődzsungel valamelyikével programokat tömöríttetni? Hát, éppenséggel megteheti, de sok jót nem jósolok az illetőnek. Van ugyan pár tömörítő, melyet felkészítettek basic programok fogadására, de én mindig nagyon szkeptikus és tartózkodó magatartást vettem fel ezekkel szemben, s semmilyen basic programomat le nem mertem volna tömöríteni velük.

Az ördög nem alszik, s egy basic program milliónyi oda nem tartozó és érthetetlen hibajelenséggel tud elszállni, ha valami utolsó rendű-rangú pointer nincs beállítva.

Alapvetően kétféle tömörítő létezik 64-en: az első futtatható file-t fog előállítani, míg a másik csak a tömörített adathalmazt menti el, a széttömörítésről nekünk kell gondoskodnunk. Az első és a második típust is további két azonos csoportra tudjuk bontani: az egyik fajta tömörítő csak az azonos karakterek egymás után álló sorozatait tudja helyettesíteni egy rövidebb referenciával, míg a másik az ugyanazon szekvenciák többszöri előfordulása esetén tudja kicserélni a második sorozattól kezdve az összeset egy, a szekvenciánál rövidebb hivatkozásra, mely az eredeti sorozatra mutat.

Az elsőre a 64-es terminológia azt mondja, hogy packer, a másikra pedig hogy cruncher.

A packer-ek hatásfoka lényegesen rosszabb, mint a cruncherek, viszont azoknál lényegesen gyorsabbak, s mivel a tömörítőelv egyszerű, a megírt tömörítőprogram is lényegesen rövidebb lesz, mint nagyobb társáé. A packer-t általában a cruncher előtt használják, mintegy a terepet előkészítendő. A teljesség igénye nélkül felsorolunk most kettőt:

Sledge Hammer: Aki keveset akar vesződni egy packer-rel, az ezt használja. Maximális kényelmi szolgáltatások, minden gyönyörűen megtervezve, egyetlen hátránya van: a szétpakoló nem relokálható, emiatt a képernyőre nem lehet adatokat széttömöríteni, ami meglehetősen nagy hiba.

IDT Packer: Magyar termék, az egyik legigénytelenebb típus. A szétpakoló itt sem relokálható, ám mivel $02-től $2B-ig helyezkedik el, ez nem számít. A tár bármely más területére képes szétpakolni, az igazán kritikus esetekben jól jön a háznál, bár ember legyen a talpán, aki a szükséges nyers file-t összefűzi, ugyanis a program semmilyen linkert nem tartalmaz.

A cruncher-ek közül a két leginkább használt a **Cruel Cruncher**, ill. a Fairlight által készített **Abuzer**. A Cruel dicsekedhet a legjobb hatásfokkal, ám pályázhat a minden idők leglassabb tömörítője címért is. Két menetben dolgozik, s csak éjszakára érdemes betölteni a gépbe.

Létezik szupergyors, **Fast Cruel** névre hallgató testvére is, amelynek hatásfoka azonban már gyengébb. Az Abuzer egymenetes, a sebessége már inkább elviselhető, s hatásfoka sem sokkal rosszabb az előbb említett társáénál.

A fent említett tömörítők mind futtatható file-t készítenek, ám idővel megjelent a csak az adatokat lementő, ún. *level cruncher* is. Lényege, hogy a szétpakoló külön van, s a tömörített adatokat a lemezről olvassa.

Ennek nagy előnye, hogy a széttömörített adat a körülmények szerencsétlen összejátszása esetén sem tud "ráfutni" a tömörítettre, evvel teljes összeomlást okozva. Legsikeresebb a **Hotline** level cruncher volt, amely DarkForce munkáján alapult.

A Cruel-nak is létezett level változata, amely azonban lemondott a lemezről olvasás előnyéről, s a memóriából memóriába széttömörítést választotta. Itt némi trükkel élve lehet csak megoldani a ráfut vagy nem fut rá kérdését, a tömörítendő adat elejére be kell illeszteni cca 16 darab nullát.

Nagyjából ennyit szerettem volna nagyvonalú ismertetés szintjén elmondani a 64-en található tömörítőkről. Közeleg a lap alja, az óra késősre jár, búcsúztam már...

Prunoki

DEMOLÓGIA

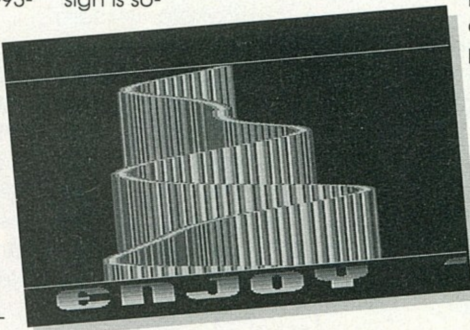
Az elmúlt hónapban indult C64 demológia folytatódik, s a téma ugyanaz, a régi, nagysikerű demokból válogatva próbálunk meg áttekintést adni a '91-93-as év demoiból. Nagyító alá veszünk kevéssé ismert és ismertebb demokat is, az "újszülöttnek minden vicc új" elv alapján. Ebben a hónapban előástam két régebbi magyar anyagot is, melyet a Graffity készített. Ha már így véletlenül szóba kerültek, kezdjük velük a sort.

Haladjunk időrendi sorrendben, az említett két demo közül a Xmas in Graffity című jelent meg előbb, méghozzá '91 karácsonyának alkalmából. Anno elég nagy divat volt karácsony tájékán kiadni egy-egy kisebb produkciót, mely ugyan semmi különlegeset nem tartalmaz, de amelyben lehet üdvözölni a haverokat, s nem utolsósorban jelezni, hogy na, azért még mi is élünk és teljes erővel dolgozunk. A Xmas in Graffity is hasonló elvek alapján készülhetett, ugyanis a programozók már a demo legelején sűrű szabadkozásba kezdenek a demo technikai színvonala miatt. Teszik mindezt az előtt a második rész előtt, melyben mindenesetre megvillantanak egy kis részt tudásukból. Függőleges szinuszhullámokra raktak rá egy logo-t, melyet időnként egy FPD (Flexible Pixel Distance) ru-

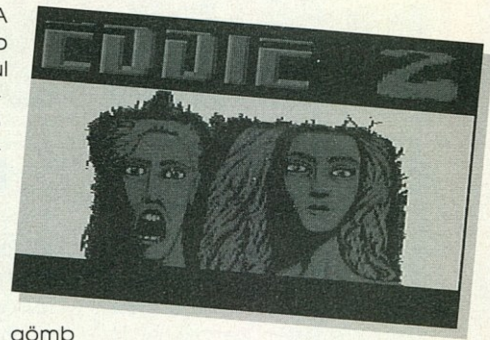


tin mozgat meg. A következő részben derül csak ki, hogy miért is kértek igazából elnézést az intróban. Az utolsó rész semmi különlegességet nem tartalmaz, egy dycp effekt közvetítésével kiírja az üdvözleteket, s kalap, kabát, vége.

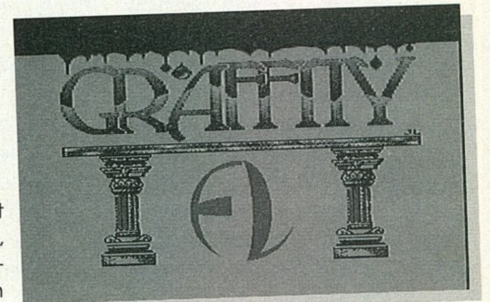
Ennél valamivel komolyabbra sikerült a Justin sorozat következő darabja a JustinTime, mely a JustinCase-t követte. Ez már határozott technikai fejlődésről tesz tanúbizonyságot, s a design is so-



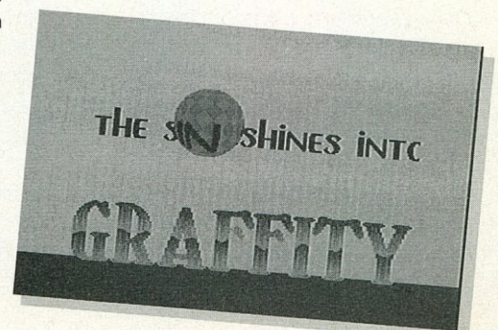
kat javult. Már az intro is jól van felépítve, s az ember a képernyő alján látható, meglehetősen sok effekttel tarkított scroll-t is szívesen olvasgatja. A következő rész Grabowsky, a szuperegér munkája. Némi várakozás és a calculating felirat nézegetése utan egy rendkívül finoman megvalósított, felületre feszített scroll következik. Ahhoz képest, hogy milyen jól néz ki, a számolási idő nem is volt túl hosszú. A szóköz segítségével több lehetséges felület közül válogathatunk. A következő részben látható 2×2-es DYCP után egy interferencia köröket bemutató rész következik. Pár hasonló színvonalú rutin után következik egy meglepően jól sikerült effekt: a képernyőn mozgó gömb időnként keresztülhalad egy scroll-on, s mikor fedésbe kerülnek, a scroll ráfeszül a gömb felületére. Nehéz elmagyarázni, de tényleg jól néz ki. A demot egy kellemes egész képernyős felfele scroll zárja, melyben a szerzők azt is kifejtik, hogy talán ez lesz az utolsó demojuk 64-esre. Amennyire én tudom ez sajnos így is történt, a csapat egy része Amigán kezdett el ténykedni, a másik pedig beleunt az egészbe.



Elérkezett azon ritka pillanatok egyike, mikor is egy olyan csapat demojáról fogok írni, amelyik még ma is létezik és alkot. Ők, talán úgy is lehetne mondani, egy második hullámmal érkeztek, azt a hiányt pótlandó, mely a nagy democsapatok megszűnése után keletkezett. Sajnos ők már csak a 64-es hanyatlásába tudtak bekapcsolódni. Az egyik ilyen csapat az Oxyron, a Coma Light sorozat szorgalmas alkotói. Most nem a Coma Light valamelyik részével, hanem egy másik produktummal, a Fantasia 3 cíművel fogunk foglalkozni. Az Oxyron a Coma Light 8 számára készült, ám a végleges verzióban helyet nem kapott részeket gyúrta össze egy demová, melyet a változatosság kedvéért a Fantasia sorozatba illesztett bele. Az intro egy plotter scroll-lal és egy vonalas vektorral indít, mindkettőt real-time számolva. A második rész egy plot vektort mutat be. Hogy mi is az? Mindenki képzelje el a hagyományos vonalas vektort szaggatott vonalakkal rajzolva, s már tudja is. A következő rész egy nem igazán szép FLI plazmát tartogat számunkra. Saját formulával számolt fraktál képek színesítik a kínálatot. Négy előre kiszámolt képet rak ki a kóder egymás után a képernyőre. Található még a de-



moban 16384 pontot mozgató rész, ahol azonban fogadni mernék, hogy egy előre elkészített animációt látunk. A demot egy újabb bob-scroll zárja, ami szokás szerint nagyon látványosra sikeredett. A demo egészén látszik, hogy csak második vonalbeli produkció, amit kimaradt részekből tákoltak össze. A részek nem harmonizálnak egymással, s a két rész közötti óriási kék villanások is csak rontanak az összhatáson. (A video resetről beszélek éppen.)



Ha híres 64-es democsapatokról beszélünk, semmiképp sem hagyhatjuk ki a svédek híres kiválóságát, a Censor Design-t. Alapító tagjai a szintén patinás névnek számító Triadból jöttek, egy kiadós összeveszés után annak főnökével. A Censor egyik oszlopos tagja, aki a Bob handle-t használja, magyar származású, csak hogy adjunk egy picit a magyarkodásnak is. Itt a Wonderland sorozat kilencedik tagjáról lesz szó, mely az egyik legjobban sikerült demojuk. A Wonderland tagjai kezdetben kisebb file-os demok voltak, ám méretük az index növekedésével együtt egyre nőtt. A kilencedik már csak két lemezoldalon fér el. Külön érdekesség, hogy a sorozatot a nyolcadik epizóddal a tagok befejezettnek tekintették. Ez megmagyarázza a kilencedik elején látható "new beginning" kifejezést.

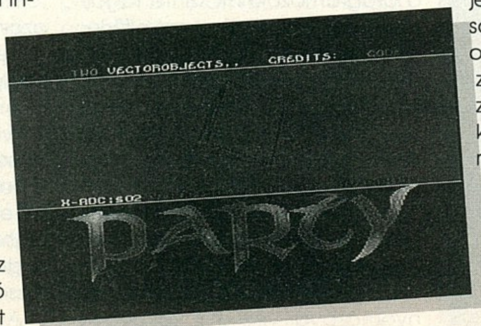


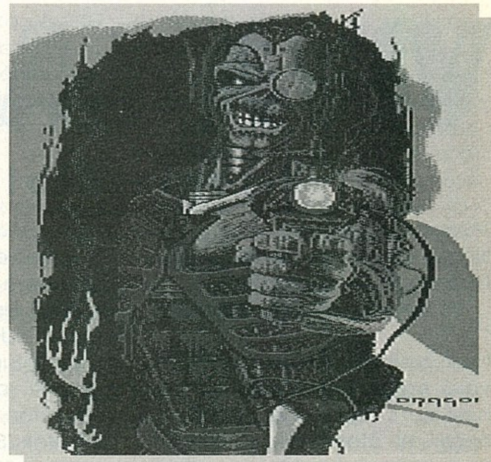


A demo rendkívül erőteljesen indul, először egy animált logót, majd egy nagyon jól sikerült intrót mutatva. Az egész produkcióból már az első képek alapján süt a szokásos Censor arrogancia: nem tudjátok utánunk csinálni. Egy kis gikszer azért becsúszott, aki bele akar kötni még az élő fába is, az figyelje a képen látható hölgy szemét. Digitalizált zene (ezt speciel onnan tudom, hogy a gépemen nem hallottam egy hangot sem), két repülő logó, s egy DYSP látható a következő részben.

Amit ezek után láthatunk, az valami igazán különleges. Egy öt perc hosszú folyamatos, effektekkel tarkított rész, melynek főszereplője egy gömb, rajta a legkülönbözőbb módon ráfeszített scrollokkal. A scrollok a gyorsaság érdekében egy picit elnagyoltak, de ez nem rontja le a hatást. A gömbön, a scrollok alatt különböző színfutásokat láthatunk, majd az egész gömb átalakul egy szemmé, mely időnként pislog is. A zenerajongók öt perce is elérkezett: a következő részben 8 bites digitális hangok hallhatók. Ez hogyan lehetséges, nem tudom, valaki egyszer régen elmagyarázta nekem, de bevallom őszintén, hogy elfelejtettem. Egy hátránya van, ha valaki alaposabban odafigyel, akkor hallhat a zene alatt egy folyamatos sípoló hangot, mely a digi előállításának módszeréből adódik, s nem lehet kiküszöbölni.

Stílus, ez fémjelzi a következő részt, melyet egy nagy öreg, Guran készített. Látni kell, nem tudok róla semmi jellemzőt írni, az egész egyszerű, de ötletes. Egy régi Triad-os effekt kér fel a lemez megfordítására, majd egy igazi Hires-Char splittert láthatunk. A képernyő bal felén a VIC grafikus üzemmódban, nagyfelbontásban dolgozik, míg a jobb oldal karakteres módban működik. A kettő közti átváltásból adódó átmeneti zűrzavart pedig sprite-ok takarják. Aki ezt csinálta, az rendkívüli módon ért az utasítások időzítéséhez, s egyúttal nagyon türelmes ember lehet. Újabb 8 bites digi hangok után találkozhatunk Eddie-vel, a Somewhere in Time című Iron Maiden lemez címképéről. Remélem ki tudjuk szedni a képét, s megoszthatjuk a látványt veletek. Evvel a résszel zárul a demo, mely egyike minden idők legjobbjainak.

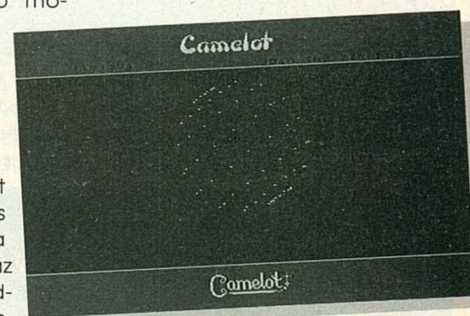






Svédország után átugrunk Dániába, s nagyító alá vesszük az Aars-i party-n kiadott One Year Camelot című, meglepő módon Camelot demot. A Camelot szinte a semmiből ugrott elő egy igen jól sikerült demoval. Az intró egy szépen sikerült 3D-s csillagmozgás némi kiegészítő szöveggel, s a Last Ninja 3 zenéjével. Teljes képernyős DYPP folytatja a sort, majd belépünk az óriás szinuszhullámok földjére, ahol a változatosság kedvéért a Maniacs of Noise tag, Jeroen Tel egyik zenéjét halljuk. Pontokkal érzékeltetett forgó gömb a következő rész főszereplője, majd pedig a képernyő tetején kavaró 6 különböző színű, s térbeli elhelyezkedésű vonalban gyönyörködhetünk.

A múlt hónapban a Light demo kapcsán már írtam a Flamingo által 64-re először megvalósított TV boxról. Glasnost, a Camelot vezető programozója is tud ilyet írni. Az ő változatában a kocka oldalain csak két vektortárgyat láthatunk, ám ezek paramétereit folyamatosan tudjuk változtatni. A 184 bobot bemutató rész után jön egy iszonyatosan kusza, s technikailag nagyon nehéz rész. Össze-vissza vagdalt mozgó raszterek fölött áll egy logó, melyen sprite-ok mozognak. A két hátralévő részből az első 15 DYCP-t tartogat, állítható szinuszokkal, míg a második függőleges rasztereket mutat. Nem véletlenül emeltem ki két esetben is a zeneírók neveit, ugyanis ez egyike azoknak a demoknak, amelyek lopott zenéket használnak. Ezt Jean barátunk egyszer már elég határozottan elítélte valahol, ez a demo azonban volt olyan jó, hogy én most igazándiból nem tudok haragudni érte.



Prunoki

VIVA LAS (C 64) VEGAS!

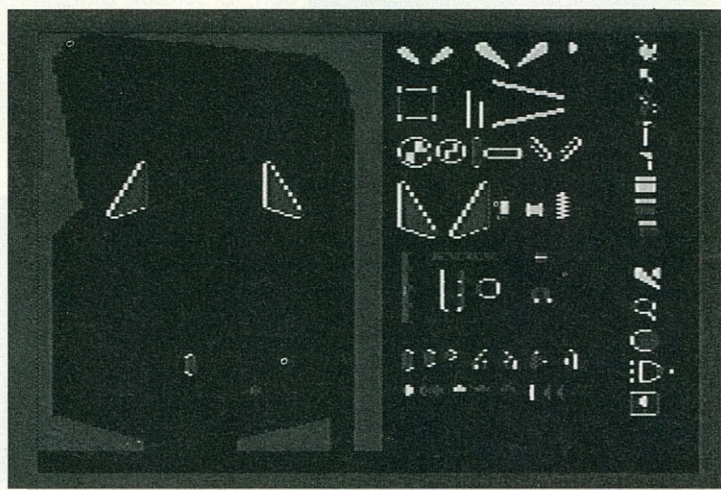
Flipperblöki és a félkarú rabló

"Állandóan vesztek,
Nőm nem marad veszteg,
Nyerni kéne valami pénzt!"
/Stones-Hobo - Dobókocka/

Nem tudhatom rólad tisztelt olvasó, hogy hányadik évedet taposod, s azt még kevésbé, hogy mi úton-módon nyerted első tapasztalataidat a számítástechnika és a számítógépek terén, abban azonban bizonyos vagyok, hogy a saját generációm sok tagja -amely a hetvenes évek végén, illetve a nyolcvanas évek elején még tinédzserként tengette hétköznapjait- eldugott kocsmák és elvétve fellelhető játéktermek mélyén kötött életreszóló barátságot a computerek szórakoztató világával. Persze, akkor még fogalmunk sem volt arról, mi fán terem a számítógép, csak filmrészletekből sejtettük, hogy az a hatalmas láda, amely óriási mágnesszalagokat forgat, lyukszalagokat köpköd, villog, csattog, és egyéb ijesztő dolgokat művel, na az a számítógép. De ki gondolt erre, amikor '78-ban, zsebében 20-30 forinttal belépett mondjuk a Déli pályaudvarnál lévő játékterembe?

Hm... Játékterem... Aki ma például a Wizard's-ban (ez itt a reklám helye) "kiló"-ért autókázik, motorozik egy igazán élvezeteset, el sem tudja képzelni a 15 évvel ezelőtti valóságot. A játékterem nem jelentett mást, mint 4-5 flippert, -ezek közül az egyik mindig rossz volt, egy másik meg ugyan digi hangokat adott ki, de állandóan foglalt volt, aztán volt ugye néhány videójáték (Scramble, Quasar, Invaders, sőt a későbbiekben a hatalmas kasszasikert arató Phoenix), és persze az az idő tájt fantasztikus lehetőségeket nyújtó "félkarú rablóként" tisztelt nyerőgép. Egy igazi flipperblöki 10 "bélásért" eljátszott vagy másfél órát -persze akkor még öt golyót adott a gép, nem egy 60 fokos lejtő ellen kellett játszani, és a menőbbek hathatósan és tilt nélkül alkalmazhatták a Spák-féle válltechnikát-, s ha végül az összes szabadjáték is elfogyott, a maradék 2 ötössel még megkísérthette szerencséjét a nyerőgépen további anyagi támogatás reményében.

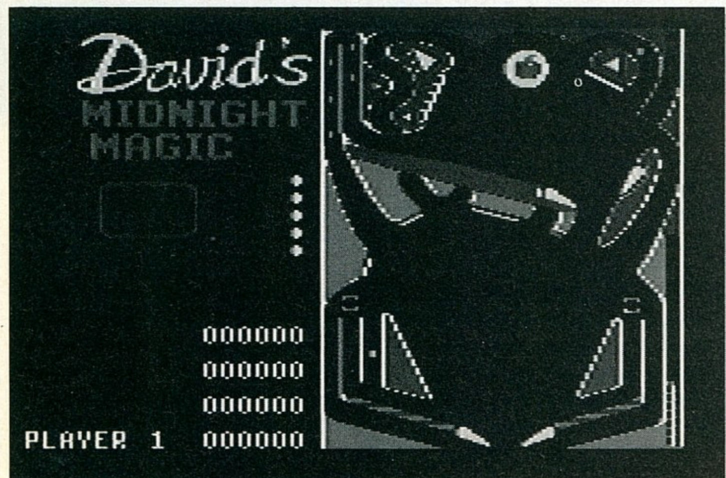
Az ember azonban fejlődik -a számítástechnika nem kevésbé- s egy idő után már nem jár ilyen helyekre. Néhány évre megvonja magától az ezirányú élvezeteket, s amikor az így megspórolt pénz mennyisége kellő szintre jut, vásárol egy Commodore 64-est, és megpróbál az e havi témánkhoz tartozó szoftvereket is előásni. Legalábbis néhány éve ez még így ment. Persze, aki első gépeként már Amiga-t vagy PC-t birtokolt, és most éppen a méltán cool-nak tartott Pinball Fantasies-t kínozza, el sem tudja képzelni, micsoda élvezet (és szenvedés) volt például a Time Scanner-ből szabadgolyót kicsikarni, vagy a Fruit Machine-on megütni a jackpot-ot... Ma tehát erről lesz szó!



Ahhoz, hogy az Amiga-ra és PC-re nemsokára megjelenő Pinball Illusions minden szépségét maradéktalanul ki tudjuk élvezni, egészen vissza kell kanyarodnunk a hőskorhoz, az 1982-83-ban még csak gyerekcipőben járó C64 fejlesztésekhez.

Ekkor jelent meg ugyanis Bruce Artwick jóvoltából az első flipperszimulátor. Mivel akkor még a programozóknak szinte fogalmuk sem volt a gépben rejlő lehetőségekről, ne lepődjünk meg a grafika kezdetleges voltától. Ez abban az időben még szenzációsnak számított. A jó Bruce igyekezett a lehető legnagyobb valóság-hűséget elérni, amely odáig fokozódott, hogy a játékhoz szükséges 25 centeseket is külön kell a gépbe hajigálni a "Q" billentyű lenyomásával. Az 1-4 résztvevő játékosok számát az "S" billentyűvel állíthatjuk be. F1-gyel és F7-tel a kilövés erejét szabályozhatjuk, a CBM-mel és a Left-Right CRSR-ral indíthatjuk el a golyót, illetve mozgathatjuk a karokat. A játéktér közepesen bonyolult, táblákkal, forgókapukkal és kioltható lámpákkal bőven fűszerezve. Mivel a golyó mozgásának kiszámítása kissé lelassítja a program futását, egy-egy erősebb löketnél egyszerre akár 4-5 labdát is láthatunk egymás mögött masírozni, mintegy kondenz-csíkot húzva maga után. Legyünk azonban tekintettel a szoftver korára, és álljuk meg fitymáló megjegyzések nélkül. Akit egyébként érdekel, hogy hogyan érhető el szabadgolyó és szabadjáték, az a kezdés előtt mintegy 3 képernyőnyi szöveget végigböngészve megkaphatja a szükséges felvilágosítást. Az igazi élvezet azonban mégis csak az, amikor az ember saját maga jön rá, hogy mit és hogyan kell csinálnia.

Hasonlóan kezdetlegesnek mondható az ismeretlen korú és ismeretlen szerzőjű David's Midnight Magic, igaz más okból. Itt a golyó ugyanis viszonylag tisztességes mozgást mutat, sőt SPACE-szel még meg is rázogat-





hatjuk a gépet, hogy az útját korrigálni tudjuk, ez azonban sajnos a játéktér minőségének rovására ment. Primitív felépítésének látványát talán csak az enyhíti, hogy a labda viszonylag nehezen tud elmenni, így legalább sokáig kísérletezhetünk. A karok a SHIFT és a CBM billentyűkkel mozgathatóak, s ugyanezek szolgálnak a kilövésre is. S ami még kellemes meglepetéssel szolgálhat, hogy a többi flipper-programtól eltérően, az elért pontszámunkat a lemezen tárolva eltehetjük az utókornak. Nézzünk még egy harmadik példát a felmerülő problémák bemutatására: Szintén nem mostanában fejlesztette a SEGA (manapság milyen ismerős, akkor még a kutya által sem ismert) nevű cég a Time Scanner-t. Ez egy különlegesen nagy játékteret használó három pályás flipper-szimuláció. Itt találkozhatunk először a Digital Illusions által preferált megoldással, miszerint egyszerre a pályának csak egy bizonyos részét láthatjuk, a többi a golyó mozgásától függően scrollozódik fel-le a képernyőn. Vagyis az alapötlet valószínűleg innen származik. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy amíg ez a nagyobb gépek esetében nem jelent problémát, a C64-nek kishíján megoldhatatlan feladatot okozott. Ezért -bár most a golyó mozgása viszonylag harmonikus lett, és a pálya is megfelelően bonyolult felépítésű-, a képernyőgörgetés kifejezetten darabosra sikeredett. Azért a játék így is szép sikert aratott, és a nyolcbiteseken a mai napig keresett portéka. Az azonban nehezen magyarázható, hogy a karok mozgatására miért éppen a "W" és az "O" billentyű lett kiszemelve. Mire a játékos megtalálja, lemegy a nap...

Aztán egészen 1989-ig semmiféle fejlődést nem tapasztalhattunk, legalábbis a flipperek területén, mígnem Steve Walters elő nem állt az eddig talán legeredetibbnek számító ötlettel, a 3 dimenzióban megvalósított Pinball Power-rel. Bár verziójában a pálya újra leegyszerűsödött, csak néhány tábla, egy-két lyuk és forgókapu eltalálásával szerezhetünk pontokat, a megoldás szuper. A golyómozgás teljesen harmonikus és valósághű, sőt, még a hanghatás is az eredeti zajokra emlékeztet. Kár, hogy egyszerre csak egy játékos játszhat, és a pontszámokat sem lehet kimenteni. Ettől függetlenül az egyik legszórakoztatóbb program, amely a műfajban eddig megjelent.

Hasonlóan jó kritikára, sőt, a legszínvonalasabb C64-es flipper címre érdemes a Mechanicus című HiTech Studio által prezentált szoftver. A három egymástól teljesen független pályát tartalmazó játék kivitelezése rendkívül igényes és szép munka, a golyó mozgása viszonylag jónak mondható, a játszhatóság pedig egyenesen fenséges. A grafikai megjelenítéshez a kifejezetten jó zene, és az elég jó hangeffektek is hozzátartoznak. A kezdő képernyőn a funkcióbillentyűkkel a zene és az effektek ki- és bekapcsolhatóak, a játékosok száma 1-4-ig beállítható, és három pálya választható. Kár, hogy "high score saver" funkciót a programozók nem építettek a játékba.

Persze, tudom, hogy vannak az örök fanyalgók, akiknek ez ezért, az meg azért nem tetszik. A megoldást az ő számukra az egykor még 64-re is dolgoztató Electronic Arts hozta meg, ugyanis kifejlesztettett egy flipper építő programot, a Flipper Maker-t. Az ugyan való igaz, hogy a megjelenítés minősége nem ér fel sem a Pinball Poweréhez, sem a fentebb magasztalt Mechanicus-éhoz, mégis élvezhető a dolog, mert a rendelkezésünkre álló kellékekből egy joy segítségével olyan pályát készíthetünk, amilyet csak akarunk. Azért így mégis könnyebb, mintha a kódolást és rajzolgatást magunknak kéne megcsinálni. Igaz, közel sem érhetünk a teljes valósághűséghez, de hát így mégis csak olcsóbb, mintha egy igazi automatába hajigálnánk bele megtakarított zsebpénzünket.

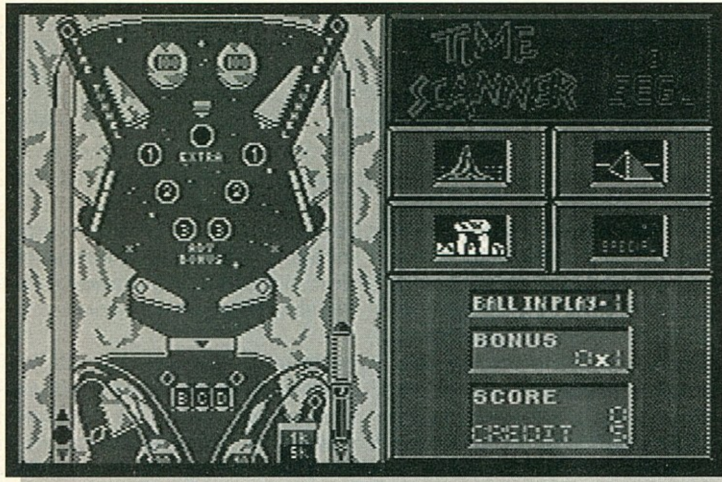
Persze, ez a kitétel fokozottan jellemző arra a másik játéktípusra is, amelynek bemutatására ezzel a frappáns átvezető mondattal fogunk áttérni. Ez a játéktípus pedig -mint már a bevezetésből sejthető- a nyerőgépek, népszerűbb nevükön a "félkarú rablók" csoportja. Nem sejthetem, hányan ismerik ennek az elnevezésnek az eredetét, mindenesetre megosztom azokkal, akik csak a manapság használatos, teljesen elektronikus nyerőgépeket ismerik. Ezek eredetileg túlnyomórészt mechanikus elemekből épültek fel, melyet a készülék oldalán található kar megrántásával hozhattunk működésbe. Ezen túlmenően semmiféle lehetőségünk nem adódott, hogy Fortuna istenasszony figyelmét magunkra vonjuk.

Mára már ezek a szerkentyűk kimentek a divatból, helyüket az elektronika vette át. Semmi szükség a nehéz fizikai munkával járó karrángatásra, elegendő egy "start" feliratú mikrokapcsolót működtetni a játékhoz. Elegendő?! Mára már ez sem igaz. Egy igazi menő gép már tele van aggatva mindenféle más és más funkciót rejtő nyo-



mógombbal, melyek segítségével, jó reflexekkel, és jó adag szerencsével akár meg is tömhetjük a zsebünket. Azonban ehhez is, mint minden üzlethez, pénz kell. Ha nincs, és különben is nem a nyereség összege, csak a játék izgalma köt le (ki az az eszelős???), akkor elég otthon betölteni a C64-be az egyik ilyen szimulációt. Hogy melyiket? Esetleg ebben is segíteni tudunk az alábbiakkal:

Talán az egyik legelterjedtebb szoftver ebben a műfajban a Fruit Machine első és második része. Mi most csak a későbbi verzióval foglalkozunk, hisz esetünkben is igaz, hogy az lényegesen jobb az első változatnál.



A Code Masters 1989-ben adta ki ezt a kétképernyős szimulációt. A főképernyőn működtethetjük automatánkat, mely művelet természetesen a many bedobálásával kezdődik. Igaz, ezt megelőzően még 1-4-ig választhatunk, hányan játsszunk egyszerre. Ezután a különböző angol pénzegységeket figyelembevéve a 'font-jel' '1' '2' 's' 't' billentyűk lenyomásával szabadulhatunk meg pénzünktől. Ha meggondoljuk magunkat, nyomjuk le az 'r' betűt, a gép visszaadja a stekszet. Ha elszántuk magunkat, nyomjuk meg a RETURN gombot. A három henger a SPACE működtetésére őrült forgásba kezd, majd valahol megáll. Mindenféle számozott és számozatlan ábra látszik rajta. Legjobb, ha három egyformát látunk megállni a középső sorban, bár ez igen ritkán sikerül elsőre. Inkább arra törekedjünk, hogy minél magasabb számmal ellátott ábrák kerüljenek középre. Ezek a számok ugyanis összeadódnak, és ha értékük megfelelő, akkor vagy-vagy alapon kockáztathatunk. Ekkor lép elő a másodikszámú képernyő, vagy három tucatnyi nyereménnyel. Ha jók a reflexeink, itt arathatunk. Akár így, akár úgy fordul szerencsénk, mindenképp visszatérünk a főképernyőre, ahol az esetleges nyereményünkről dönthetünk, azaz tovább kockáztatjuk az összeget, esetleg annak csak töredékét, vagy a 'c'-vel (cancel) visszalépünk a további istenkísértéstől. Az ábrán a forgó hengerek alatt látszik még három 'hold' feliratú gomb, ezek, illetve az '1' '2' '3' billentyűk segítségével -ha a gép engedélyezi- "megfoghatunk" egy vagy két ábrát, s csak a maradék fog újra mozgásba lendülni. Mindezt csak azért írtam most le, mert egyrészt nem mindenki számára lehet elég világos az ilyen herkentyűk működése, másrészt pedig általában (legalábbis a nyolcbiteseken) a többi hasonló szimulációra is érvényes. *(Harmadrészt, hogy teljen az oldal, mi? - a szerk. megjegyzése)*



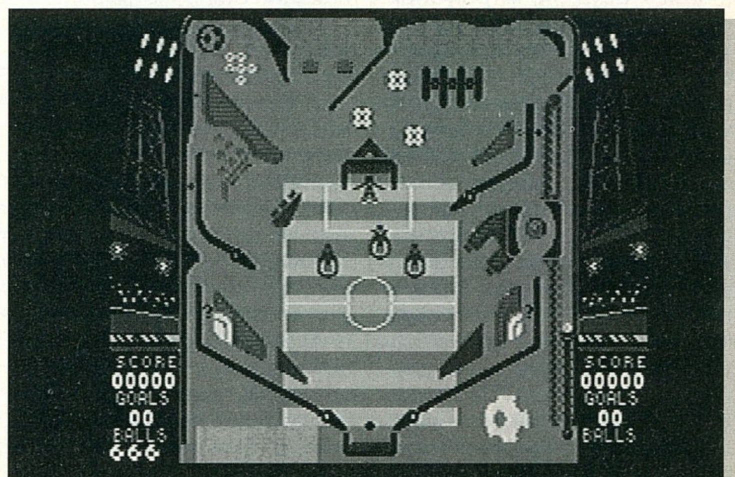
Példának okáért itt van mindjárt a Zeppelin Games 1990-es Cash 'n' Grab című munkája. A kezdéshez az 'I' gomb (insert coin) lenyomásával etethetjük be a pénzfaló készüléket. Az irányításhoz elengedhetetlenül szükséges, hogy klaviatúránk rendelkezzen a 'z', 'x', 'c' és 'v' billentyűkkel. A két szélső a tárcsák előre és hátraforgatását eredményezi, míg a belsők az Xit és Cockáztatás szavak kezdőbetűi. Ez a mű egyébként a Zeppelinéktől már megszokott egyszerű, de igényesnek mondható munkák közé sorolható.

Nem úgy, mint a Headline nevű csapat által kreál Naughty Nudges. Ez ugyanis, bár négytárcsásra bonyolították az eredeti elképzelést, kifejezetten csúf jószág. Azért szóljunk róla pár szót, hiszen játszani vele, mindettől függetlenül elég jókat lehet. A 'fontjel' -mint már megszoktukkezdő tőkénk felszámolására alkalmas. SPACE-szel pörgetünk, '1', '2', '3', '4' szolgál a HOLD funkció működtetésére, F1-gyel kockáztathatunk, RETURN-nel pedig kiszállhatunk. Bár a jackpot elérése szinte lehetetlen, a játék mégis hosszasan tarthat, figyelembe véve azt a tényt, hogy a pénz bedobásakor korlátlan mennyiségű zseton áll rendelkezésünkre.

Ennél lényegesen hamarabb végezhetünk - jobban mondva végez velünk - a Pot Fun című variáció, melyet két honfitársunk, Frombach Zoltán és Gaál Péter jegyzett. Különlegessége annyiban rejlik csak, hogy egyrészt lényegesen szebb kivitelű a fent említettnél, másrészt pedig csak a SPACE gombra, na meg jó megérzésekre és reflexekre van szükség a játékhoz. A C64-es típusnál sajnos kénytelenek voltunk megszokni, hogy a játékok 1991-92-ig javuló színvonalat mutattak, majd az ezután készültek nívója rohamosan hanyatlott. Ezzel a játékfajtával is ez a helyzet.

Az idevágó utolsó szoftver, mely a Zillion nevet viseli, a mostanában egyre igénytelenebb C. P. Verlag gondozásában látott napvilágot. Nos, nem tudom, anyagilag bárkinek is jelent -e hasznot ez a termék, de remélem nem. Ha ennyi év eltelte után összesen annyi újdonságot sikerül kitalálnia egy programozónak, hogy egy joy-jal is irányítható kéz sprite-ját teszi az alapötlethez, az talán még említést sem érdemelne. De mivel tegnapelőtt kedvenc korcsmámban az utolsó fémhuszasomat is sikertelenül pottyantottam a feneketlen bendőjű nyerő, vagy inkább nyelőgépbe, kénytelen vagyok továbbra is megmaradni a 64-es mellett. Szegény ember vízzel főz....

Dzsambo "Everlost" Steven



E.C.T.S.

Hát igen. Ismét túl vagyunk egy ECTS hatalmas forgatagán, egy olyan ECTS-en, mely igazán nem szégyenkezhet a felvonultatott programok számát és minőségét tekintve. Kissé rendhagyó módon úgy gondoltuk a nagy kínálatra való tekintettel egy kicsit bővebben szólunk a készülődő játékokról, bár még így is néha küzdelmet kellett folytatnunk a gyorsan fogyó oldalakkal, hogy minnél teljesebb képet nyújthassunk a kiállításról. Reméljük mindenki haszonnal forgatja majd a GURU erre a célra kinevezett oldalait, jó szórakozást kívánunk hozzá!



MINDSCAPE

VIRGIN

MICROPROSE

US GOLD

OCEAN

ORIGIN

INTERPLAY

ELECTRONIC ARTS

GREMLIN

SIERRA

DOMARK

A **Lords of Midnight** név valószínűleg sokaknak ismerősen cseng még Spectrumos időkből, de azóta nem sokat hallhattunk erről a remek alkotásról. Mike Singleton a nyolcvanas években kiadott első és második epizód után most elkészítette a harmadik részt is, mely a **Lords of Midnight III - The Citadel** névre hallgat, és valószínűleg ez év októberében kerül a boltokba (PC, CD-ROM). A kialakított világban változnak az évszakok és a napszakok (akár valós időben is játszhatunk), 24 karakter közül választhatjuk ki hősünket, de tetszés szerint mindegyiket is irányíthatjuk külön-külön... A feladat ezúttal foglyok kiszabadítása és egy drágakő visszaszerzése lesz. Szintén októberben fog megjelenni PC-n a **Dogfight - The Great Aces of Air Combat**, egy nagyfelbontású repülőgépszimulátor, melyben lehetőségünk lesz a leghíresebb pilóták ellen küzdeni. A Mesterséges Intelligenciát úgy fejlesztették a programban, hogy bizony az ijedt "rookie" besorolású pilóták hibákat kövessenek el, míg az igazán tapasztaltak hideg fejjel reagáljanak legváratlanabb manőverünkre is. Természetesen a saját küldetések tervezése mellett, egymás ellen is tudunk majd játszani. Az **Absolute Zero** a 23. században a Jupiter Europa nevű holdján fog játszódni, ahol is az ott lévő földi bázist mutáns, kristály-szerű idegen lények támadják meg. Ez a program is teljes egészében nagyfelbontású lesz, remek történettel és a küldetések között átvezető animációkkal. Egyaránt kell majd levegőben és földön küzdenünk, amit a jó kis lövöldözés mellett a CD minőségű zene tesz majd igazán hangulatossá. A megjelenés karácsony táján várható (CD-ROM).

21st CENTURY

A Nagy Flippergyáros cég rövidesen ismét hallatni fog magáról, hiszen a közeljövőben jelenik meg (november - Amiga, PC) a már oly nagyon várt **Pinball Illusions**. Természetesen itt is négy különböző asztal közül választhatunk, ezek sorban: Law and Justice, Babewatch, Vikings, és Extreme Sports. A legnagyobb újítás a játékban a más flipperekben már megszokott multiball funkció, mely lehetővé teszi, hogy egyszerre akár három golyóval is játszhassunk. Egy másik érdekesség, hogy ezentúl már oldalról is belebokszolhatunk majd az asztalokba, és így talán könnyebb lesz elkerülni, hogy a golyó a pálya két szélén hagyja el a játékteret.



A mászkálós játékok kedvelőinek is érkezik egy újdonság, és ez nem más, mint a **Marvin's Marvellous Adventure**. Egy magányos pizzásfiúnak kell segítenünk -Marvin-, hogy egy óriási Pepperónit (extra adag sajttal) el tudjon juttatni a jogos tulajdonosához. Sajnos, ezt az illetőt éppen a rendelés feladása után gonosz idegenek elrabolták, így barátunknak 10 világon, ezen belül 60 különböző szinten kell végigküzdenie magát, hogy teljesíteni tudja feladatát. A megjelenés októberre várható Amigán. A távoli jövőbe tekintve, '95 első negyedévére a cég egy újabb flipper (**Pinball World**) és egy 1GB terjedelmű ikonvezérelt kalandjáték (**Synnergist**) kiadását tervezi. Mindkettő csak CD-n fog megjelenni.







ACCOLADE



Accolade-ék újabban nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a konzolos játékok fejlesztésére, így nem meglepő, hogy a közeljövőben megjelenő alkotásaik túlnyomó többsége is csak ezeken a gépeken lesz elérhető. Hogy csak néhány példát említsek, a **Zero Tolerance**, a **Ballz** vagy a **Bubsy II** -aki egyébként az ECTS egyik közkedvelt figurája volt- is csak MegaDriveon, majd a későbbiekben a különböző egyéb játékgépeken jelenik meg. Az igazán nagy dobás, a **Superhero League of Hoboken** a kiállításra már megjelent, valószínűleg mire ezt olvassátok, egy teljes leírás is napvilágot látott már róla a Guru hasábjain. Októberben jelenik meg CD-n a **Cyclemania**, egy rendkívül élethűnek kikiáltott motorszimulátor, rengeteg digitalizált képpel és filmrészlettel. A versenyeken nyert pénzdíjainkból fejlesztgethetjük majd motorunkat, hogy a későbbiekben még jobbak lehessünk. Teljes egészében bedigitalizált (!!!) pályákon száguldozhatunk majd, remélhetőleg ennek ellenére sem lesz gond a sebességgel. Emellett kiadásra kerülnek még régebbi programjaik CD verziói is, így például a **Flight Sim. CD Compendium**, mely a Super VGA Harrier-t és a MIG-29 Superfulcrum-ot tartalmazza majd. A jövő évi terveikről egyelőre nagy a csönd...





ACTIVISION



Úgy tűnik, nem volt még elég a klasszikus Mah-Jonggokból, hiszen '95 februárjában jelenik meg a **Shanghai II - Dragon's Eye**, mely tulajdonképpen az eredeti játék grafikailag feljavított mása. 13 különböző dominó készletből (nem találtam rá jobb szót) választhatunk tetszésünk szerint, melyek mind-mind teljesen egyediek (pl. híres házaspárok). A Windows alatt futó játékot rengeteg kép és animáció teszi majd még színesebbé. A **Mechwarrior 2 - The Clans** a jól ismert harcirobot szimulátor második része lesz, természetesen a '94-es évnek megfelelő grafikával. 16 teljesen eltérő robot és 40 különböző fegyver közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbakat, hogy azután a rengeteg felkínált küldetést végigharcolhassuk. Tetszés szerint játszhatunk hadjáratot, vagy teljes karriert, a modemmel rendelkezők pedig akár egymás ellen is próbálkozhatnak. A megjelenés valamikor karácsony táján lesz esedékes. A távoli jövőben ('95 tavasz) várható a **Pitfall - The Mayan Adventure** PC-s verziója is. A legtöbb konzolos gépen már megjelent a program, Amiga verziót azonban nem terveznek belőle. Ez egyébként egy fantasztikusan szép, mászkálós, lövöldözős játék, mely már címéből adódóan is egy őserdőben játszódik. Az egészet leginkább talán a Flashback-hez tudnám hasonlítani, mind mozgásában, mind pedig összetettségében. Egyszóval nagyon jó lesz.





CODE MASTERS












A **Dizzy** által híressé vált Code Masters már hosszú ideje elsősorban konzolgépekre fejleszt programokat. A kiállításon is több mint tíz (!!!) hamarosan megjelenő játékot mutattak be, de ezek közül csak kettőnek lesz PC-s változata. Az egyik, a hamarosan megjelenő (október) **Micro Machines 2** jellegében a Super Cars-t fogja idézi, de annál mindenképpen összetettebb lesz. 16 különböző járművet (pl. motorcsónak, motorbicikli) vezethetünk, s ezek mindegyike természetesen más és más menettulajdonságokkal rendelkezik. 54 pályán kell a 16 vetélytársat -vagy barátunkat- legyőzve keresztülküzdenünk magunkat, hogy meg tudjuk nyerni a Micro Machines bajnokságot. A másik program, a **Psycho Pinball**, egy újabb flipper, melyre a készítők szerint érdemes lesz odafigyelni. 4 asztalon, 12 felületen, egyszerre három golyóval akár 4 játékos is játszhatja majd. Ezek a számok persze manapság már megszokottnak mondhatóak egy flipper esetében, így ebben nincs is semmi különleges. A golyó mozgása az alkotók szerint azonban ennél élethűbb már nem is nagyon lehetne. Hát, november végén majd meglátjuk...



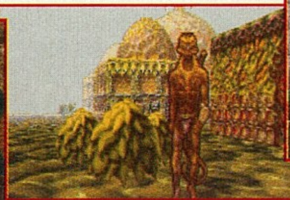
BLUE BYTE

Alig pár hónappal a **Battle Isle 2** megjelenése után már itt is van (október - CD ROM) az első kiegészítő CD, nevezetesen a **Titan's Legacy**. A rengeteg új egység, pálya, animáció és CD-s effekt mellett természetesen a Mesterséges Intelligenciát is fejlesztették, így a legtapasztaltabb játékosoknak is nagy lesz a kihívás. Ebben a verzióban két gépet összekötve, vagy akár hálózaton keresztül is játszhatunk majd egymás ellen. Hogy még egy kicsit az előbbi programnál maradjunk, '95 első negyedévére tervezik a **The Shadow of the Empire** megjelentetését, amely tulajdonképpen a **Titan's Legacy** folytatása lesz történetében, de maga a program a **Battle Isle 2** egy továbbfejlesztett változata. Tehát nem datalemezről van szó, hiszen itt már kalandelemekkel, rengeteg animációval és kerettörténettel számolhatunk a stratégiai részek mellett, ami valószínűleg nagyon sokat fog dobni egy már amúgy is remek programon! '95 második negyedére fog valószínűleg elkészülni az **Albion** névre keresztelt RPG. Az **Amberstar** és az **Ambermoon** készítőjének legújabb játékáról jelen pillanatban még nem lehet túl sokat tudni, de az elég valószínű az elődökből kiindulva, hogy igen jó játékkal állunk majd szemben. Szintén csak CD ROM verzió készül belőle.







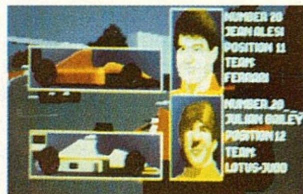



CYBER DREAMS

Hamarosan elkészül a **Dark Seed** második része, a **Dark Seed 2**. Mindenképpen ezzel a hírrel szerettem volna kezdeni, mivel biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül is nagyon sokan várják már ennek a rendkívül hangulatos játéknak a folytatását. Nem hiszem, hogy bárkinek is nagyon be kellene mutatnom ezt a klasszikusnak számító alkotást, mely talán az első SVGA kalandjáték volt PC-n. A második rész már 256 színű lesz, és természetesen szintén nagyfelbontású (PC, CD-ROM). Az egész program Giger által készített rajzokon alapul (a svájci származású Giger alkotta az Alien-eket is), csakúgy, mint az októberben megjelenő **Giger Screen Saver** Windows-hoz. Tetszésünk szerinti Alienek, vagy torz csecsemők úszkálhatnak majd be a képernyőnkre, hogy közöljék kollégáinkkal -Ebédelni mentem. Hát egy biztos, jó gyomor kell majd hozzá!

DIGITAL INTEGRATION

Aki kedveli a szimulátorokat, annak a Digital Integration logo biztosan nem cseng idegenül. A **Tornado** volt a legnagysikerűbb és legismertebb programjuk, így talán nem meglepő, hogy a **Desert Strike** datalemez után, most ismét ki akarják adni a **Falcon 3.0**-val karöltve, méghozzá budget áron (£15-20). Hasonló indíttatásból köthettek szerződést a Microprose-zal is, és létrehozták a **Powerplus** sorozatot, minek keretében régebbi, de igen színvonalas Microprose szoftvereket fognak újra kiadni, úgyszintén budget áron. Hamarosan tehát újra napvilágot lát a **F1 Grand Prix**, a **Gun Ship 2000**, az F15 III, a **Pirates Gold**, a **Dogfight** és az F-117A.















Mindegyiknek egyaránt lesz Amiga és PC, valamint CD-ROM verziója. És ami a legfontosabb, mindegyik £16.99-os áron jelenik meg, ami ha jobban meggondoljuk, itthoni viszonylatban sem annyira elérhetetlen...

DYNAMIX

Ez a szoftverház -mint bizonyára tudjátok- nagyon szoros kapcsolatban áll a Sierra-val, de annyi remek programot forgalmaznak, hogy úgy gondoltam, megérdemlik, hogy külön is foglalkozzunk velük. A legkorábban várható programjuk az **Aces of the Deep** lesz, a nagysikerű sorozat (Aces of the Pacific, Red Baron stb.) legújabb tagja. Egy tengeralattjáró szimulátorról van szó, és mivel a menük, választható opciók nagyon hasonlóak lesznek az előbb példaként felhozott programoknál már megszokottakkal, rögtön képet is kaphatunk a játék várható minőségéről. 1939 szeptembere és 1945 májusa között próbálhatjuk megváltoztatni a történelmet egy német U-Boat parancsnokaként, nyomonkövetve - és megszenvedve- a technika fejlődését (gondoljunk csak a radarra). **Alien Legacy** - Fedezz föl ismeretlen bolygókat és holdakat, keress nélkülözhetetlen nyersanyagokat, építs kolóniákat a Földön és az űrben egyaránt, harcolj az idegenek ellen, hogy az emberiség tovább élhessen! Nem te leszel az első, akinek meg kell küzdenie az ősi idegenek szövetségével. De ha veszítesz, te leszel az utolsó... A **Metaltech: Earthsiege** egyenes folytatása a **Metaltech: Battledrome**-nak. Aki nem ismerné az előbb említett programot, a lényege az, hogy óriási robotokat irányítva kell elpusztítanunk a többi óriási robotot. A második részben még több fegyver, robot, küldetés és ellenfél lesz, megfejelve a küldetések között gyönyörű átvezető animációkkal és zenékkel. Pedig már úgy nézett ki, hogy végre béke lesz a Földön...















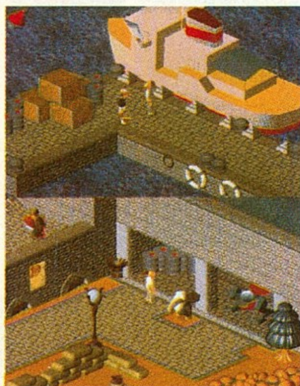


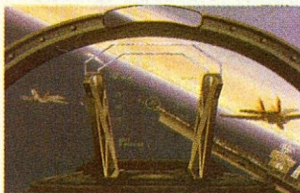




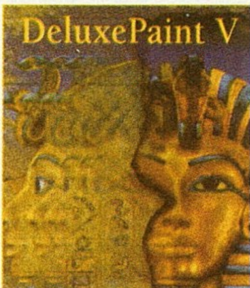
ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts -a Virgin-hez hasonlóan- rengeteg tehetséges, kisebb céget olvasztott magába -például a Bullfrog-ot-, de, hogy egy nagyobbat is említsek, az Origin programok európai terjesztését is ő látja el. Ez utóbbiról természetesen külön fogok írni, de a többiekről, valamint az **EA Sports** sorozat tagjairól itt olvashattok majd. Legegyszerűbb, ha mindjárt az előbb emlegetett Bullfrog-gal kezdjük. A **Theme Park** mindenütt óriási siker volt, és most megint valami olyasmin dolgoznak, amitől nagyon sokat várnak. A **Magic Carpet**-ről van szó, erről az ókori Perzsiában játszódó misztikus akciójátékról. Egy repülő szőnyeggel száguldozhatunk hegyek, dombok és városok között, félelmetes szörnyekkel kell különféle varázslatok segítségével megküzdenünk, de az egészben mégis a gyönyörű és rendkívül aprólékosan kidolgozott táj a legmegragadóbb. A szépséghiba pusztán csak annyi, hogy a játékot kifejezetten Pentiumra írták, és, habár létezik egy lebutított verzió a gyenge képességű DX2-66-os gépekre is, azért az mégsem ugyanaz, mint az eredeti. Hát, ehhez inkább nem fűzök semmiféle megjegyzést... A Delphine programozógárdája készíti a novemberben megjelenő **Little Big Adventure** című kalandjátékot (PC, CD-ROM). Természetesen ebben a programjukban is mindent 3D-ben látunk, habár nem olyan össze-vissza szögekből, mint az **Alone in the Dark**-ban. A perspektíva itt állandó, és akció elemekből is kevesebb lesz. Egy másik októberben várható CD-s kalandjáték a **Noctropolis**, egy kicsit elvarázsolt, utópisztikus világba visz bennünket, ahol persze megint el kell pusztítanunk a leggonoszabb gonoszt! A **Chuck Yeager's Air Combat** alkotói nagyon kitettek magukért a **US Navy Fighters**-szel. Ez egy modern harcirepülőgép-szimulátor, az egész nagyfelbontású, de mégis fantasztikus sebességgel mozog, még akkor is, ha nagy a nyüzsgés a képernyőn. A grafika pedig... huh... nézzétek meg a képet! Októberben várható, csak CD-ROM-on. A sportrajongók a közelmúltban örülhetnek a **FIFA Soccer** érkezésének, és ezt hamarosan követi a **PGA Tour Golf 486** is. A klasszikusnak számító golfprogram totálisan átdolgozott, feljavított, kifejezetten 486-os gépre tervezett, CD-ROM-os változatával állunk szemben, melyben a sok ismert játékos mellett, az összes pályáról egy rövid videófilmet is megnézhetünk majd (október - CD-ROM). Szándékkal hagytam a végére egy számomra igazán nagy csemegének számító program legújabb kiadását, nevezetesen az **NHL Hockey '95**-öt (október - PC, CD-ROM). Két új csapat, '95-ös statisztikák, valamint nagyfelbontású grafika (ez utóbbi remélem nem fog nagyon a játszhatóság rovására menni). Habár a **Deluxe Paint V** nem játékprogram, azért mégis fontosnak éreztem megemlíteni, hogy októberben jelenik meg Amigára. A PC változatról egyelőre semmi hír.









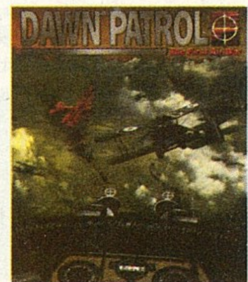
EMPIRE



Szeptemberben került kiadásra a **Campaign** CD-s verziója, mely az eredeti játék mellett iszonyú mennyiségű képet, adatot, és korhű hangfelvételt tartalmaz. Az igazi érdekesség azonban mégis a játék dobozában rejlik, mivel minden egyes darabhoz újranyomott korabeli újságokat, propaganda plakátokat, és képeslapokat mellékelnek az igazi átélés elérésének érdekében. Október elején jelenik meg a **Dreamweb** (PC, CD-ROM, Amiga, A1200), mely egy teljesen egyedi perspektívából (felülről) nézett kalandjáték. A jövőben játszódó, CyberPunk elemekkel fűszerezett program grafikailag talán első látásra nem tűnik annyira szépnek, de aki igazán szereti, és ismeri a kalandjátékokat, az rögtön fel fogja ismerni benne az igazi mesterművet. A zene félelmetesen nyomasztóra sikerült, többek között ezért is olyan hangulatos az egész. A rengeteg erőszakos és szex jelenet miatt csak 18 éven felülieknek ajánlják a programot... Körülbelül az előbb említett programmal egy időben jelenik meg a **Dawn Patrol**, egy igazi Első Világháborús repülőgépszimulátor is. A Tie Fighter-ből már megszokott Garoud árnyékolás mellett 640 × 400-as SVGA felbontásban minden gép és tereptárgy nagyon szépre sikerült, és a látott demo alapján a sebességgel sem lesz igazán baj. Természetesen az összes korabeli ásszal összemérhetjük tudásunkat, valamint minden akkori gépet kipróbálhatunk. Amiga és PC verzió egyaránt készül belőle. Az Empire programozógárdájának úgy tűnik nagyon szimpatikus a CyberPunk világ vagy kor, mivel két hasonló témájú játékuk is napvilágot lát a közeljövőben. Az előbb megjelenő a **CyberSpace**, ami egy 2090-ben Bostonban játszódó kaland-RPG keverék lesz. A másik a **CyberJudas** névre hallgat, itt szintén a jövőben kell az USA elnökének szerepét eljátszanunk. Tanácsadók segítségével kell irányítanunk az országot, politikai küzdelmekben kell résztvennünk, és meg kell találnunk az árulót, aki a közvetlen közelünkben van, és minden bizonnyal az életünkre fog törni. Mindkét játék egyaránt megjelenik Amigán és PC-n.









GREMLIN





A Gremlin Graphics fennállásának 10. évfordulóján ünnepélyes keretek között megváltoztatta a nevét **Gremlin Interactive**-re, és habár ez semmilyen kihatással sincs az általuk készített programokra, azért mégsem árt, ha tudunk róla. A hamarosan megjelenő **Desert Strike** minden bizonnyal az összes PC tulajdonos szívét megdobogtatja majd (PC GURU 94/4), hát még ha azt is megtudják, hogy novemberben már itt is van a folytatás, a **Jungle Strike**. Hogy az amigások se maradjanak program nélkül, októberben várható a **Premier Manager 3** és a **Top Gear 2** megjelenése. Az előbbi egy focimanager, az utóbbi pedig egy autóverseny 64 pályán, 16 országban, rengeteg ellenféllel. Üzletelhetünk az alkatrészeinkkel, és akár át is festhetjük a járgányunkat. Az igazán nagy durranás azonban mégis a **Retribution** lesz, mely szintén valamikor október táján készül el PC-re. A stratégiai elemekkel megtűzdelt lövöldözős űrszimulátorban (úgy tűnik manapság ez a műfaj nagyon népszerű) célunk megbüntetni a Krellanokat, akik segítettek ugyan az emberi fajnak talpraállni, és kikecmeregni a saját maga okozta válságból, de pusztán egyetlen önző célból. Magas fehérjetartalmú tápanyagra volt szükségük... Karácsony tájékán a PC-sek még egy érdekességet várhatnak a cégtől. Ez a **Slipstream** lesz, egy 2015-ben játszódó -a rendőrség által nagyon ellenzett- utcai verseny különféle repülő szerkezetek között. Fergeteges sebesség és grafika, legalábbis ezt ígérik. Úgy legyen!



GAMETEK

A fejlesztők a szeptember végén PC-n megjelenő (Amiga - '95 tavasz) **Star Crusader**-től nagyon sokat várnak, ami nem véletlen, hiszen kimondatlanul is a Wing Commander sorozat trónfosztói akarnak lenni ezzel az alkotásukkal. A stratégiai elemekkel jócskán megtűzdelt űrszimulátorról már egy hosszabb ismertetőt is olvashattatok a GURU-ban, így erről most nem szeretnék túl sokat írni. Annál inkább érdemes foglalkozni a másik nagyágyúval **-Quarantine-**, melyben egy szerencsétlen taxisofőr szerepében kell a betonfallal körülzárt börtönváros (Kemo) falai közül kijutnunk. Autónkat menet közben is felszerelhetjük különféle szerkentyűkkel, amikre szükségünk is lesz a város vérengző lakóival folytatott küzdelmek során. Az egész egyébként teljesen úgy néz ki mint a Doom, csak ember helyett autót irányítunk, és természetesen a mozgási lehetőségeink is e szerint módosulnak. A sebesség fantasztikus, nagyszerű érzés száguldozni egy grafikailag csodálatosan megalkotott városban. Október táján várható, csak PC-n és CD ROM-on. A **Hell** egy CyberPunk, thriller jellegű kalandjáték lesz, óriási mennyiségű animációval és digitalizált hanggal. A történet főhősei (Gideon és Rachel) egykoron a kormány titkosszolgálatának tagjaiként látták el feladataikat, de hirtelen minden megváltozott, és most olyan bűnökért üldözik őket, amit el sem követtek. Vagy talán mégis ??? A megjelenés csak CD-n, novemberben.

IMPRESSION

Szeptember-október környékén jelenik meg a már oly sokat emlegetett **Lords of the Realm** PC-re, majd novemberben követi az Amiga verzió. Sokat írtunk már róla a GURU-ban, de azért az ismétlés nem árthat meg. Röviden tehát ez egy középkori Angliában játszódó stratégiai játék, nagyon hasonló a **Defender of the Crown**-hoz, csak annál grafikailag sokkal szebb. A csatákat saját magunk tudjuk irányítani, így nem csak a mennyiség, hanem a megfelelő stratégia is sokat számít egy-egy ütközet megnyerésénél. A játék kellemesen összetettnek látszik, akár többen is játszhatjuk majd egyszerre. Egy másik novemberben megjelenő stratégia a **Front Lines** hadszíntere a közeli jövőben keresendő. A képernyő -más stratégiai játékoknál már megszokott módon- hatszögletű mezőkre van felosztva, ezeken tudjuk tankjainkat és különböző egységeinket mozgatni. Tervezhetünk saját küldetéseket, és modemen keresztül is játszhatunk majd. Januárban érkezik az Amiga verzió is. A változatosság kedvéért '95 januárjában PC-re elkészül még egy stratégia, nevezetesen a **High Seas Trader**. A cél kereskedni, felfedezni a XVII. századi világot egy, vagy több hajóval, és mindenek felett minél jobban meggazdagodni! Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam róla.

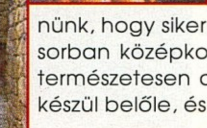


FLAIR









A Flair szoftverház utolsó nagy dobása az **Oscar** volt, a mostani kiállításra azonban kirukkoltak két igazán remek játékkal. A **Soccer Superstars** (Amiga, A1200, PC, CD-ROM) egy kétség kívül nagyon szép fociprogram, de ennél többet sajnos jelen pillanatban nem tudok róla írni, mivel egy ilyen jellegű programot igazán csak akkor lehet megítélni, ha legalább egy félidőt játszik vele az ember. Addig is annyit róla, hogy mindent tud, amit egy focinak tudnia kell. A **Paradox - Adventure in Time** esetében már nincs ilyen bizonytalanság, hiszen a program egyike volt a legszebb kalandjátékoknak a kiállításon. Egy jövőből érkezett gyönyörű, és rendkívül intelligens hölgynek kell segítenünk, hogy sikerüljön visszajutnia otthonába, pontosabban saját idejébe. Az elsősorban középkori környezetben játszódó programnak félelmetes a grafikája, és természetesen a CD verzión a szereplők beszélnek is. Egyébiránt csak PC verzió készül belőle, és mire ezt olvassátok, valószínűleg már meg is jelent a játék.

FLAIR SOFTWARE Sports

MILLENIUM



Karácsonyig négy játék kiadását tervezi Amigára a cég, és ezek közül mindössze kettőnek lesz PC-s verziója. A legkorábban megjelenő a **Vital Lights** (szeptember) valójában egy jópofa logikai játék 200 különböző pályával. Mint az a nevéből is kiderül, a fényekkel, pontosabban fénysugarakkal kell majd operálnunk, hogy egyik pályáról a másikra kerüljünk. Októberben érkezik a PC-s verzió is, mely csak Windows alatt fog futni. A **Pinkie** és a **Mr. Blobby** két nagyon aranyos mászkálós játék. Különösen az utóbbinak tetszett igazán a grafikája, az ilyen stílusú játékok kedvelőinek biztosan sok örömöt fog okozni. Októberre várható a megjelenésük minden típusú Amigára, s míg a **Pinkie**-nek nem, a **Mr. Blobby**-nak szintén ekkor jelenik meg a PC-s, sőt valamivel később a CD-ROM-os változata is. A **Master Axe** egy amolyan igazi amigás verekedős program lesz. Játszhatunk bajnokságot is, de az igazi élvezet akkor is mindig a szomszéd elpáholása marad. Amigára novemberben érkezik, a PC-s verzióról egyelőre nincs hír.







MINDSCAPE

Kezdem azzal, amire a Mindscape a legbüszkébb, és hozzáteszem nem véletlenül. A **Dragon Lore - The Legend Begins**-ről van szó, ami egy közeljövőben várható CD-ROM-os RPG lesz. Bámulatos minőségű nagyfelbontású grafika jellemzi a játékot, ami ha csak állóképekről lenne szó, akkor is első osztályú lenne. Itt azonban minden mozog (legfőképpen mi magunk), és így egy olyan "életszerű" világban találjuk magunkat, amilyet szerepjátékos még talán sohasem látott a PC-n. Az animációk minőségéről elég ha annyit mondok, hogy a Cryo Interactive (Mega Race) gárdájának munkája az egész. Ezt a programot látni kell!!! Az "Ultimate Domain" stílusát tekintve stratégia, harcolnunk, termelnünk, építkeznünk stb. kell, de a végső cél hét elveszett kristály megtalálása (PC - CD-ROM).







Ugyancsak stratégia lesz a **Legions: Conquest and Diplomacy in the Ancient World**, a megjelenés PC-n és CD-ROM-on egyaránt várható. A **Space Academy** logikai elemekkel megtűzdelt 3D akciójáték, melyben egy végzős diáknak kell segítenünk, hogy letegye utolsó vizsgáját (november - Amiga, PC). Sport programokról eddig keveset szóltunk, így itt van most a **SuperSki Pro**, melyben a Sí Világkupa és a Téli Olimpia minden valamirevaló versenyszámában indulhatunk. Érdekesség, hogy minden futam előtt kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbbnek ítélt lécet, ami persze a versenyen, a paramétereinek megfelelően fog viselkedni.





MIRAGE

Habár csak egy programot fognak megjelentetni a közeljövőben, akkor is itt a helyük, mivel az az egy játék minden elismerést megérdemel. Szinte minden létező gépen ki fogják adni a 3DO-tól kezdve a Game Gearig (beleértve természetesen az összes fajta Amigát és PC-t), és habár valószínűleg túl sok új ötletet nem fog tartalmazni, a megvalósítás technikája forradalminak mondható. Mostanra már biztosan kitaláltátok, hogy a **Rise of the Robots**-ról van szó, erről a valójában "egyszerű" verekedős játékról, mely azonban - nagy szavak- mégis új fejezetet nyit a számítástechnikában. Nagyfelbontású, teljesen filmszerű renderelt grafika, a mozgás pedig olyan, mint azt a **Mortal Kombat**-ban megszokhattuk. Egyszerűen fantasztikus, és habár a sztori elég bugyuta, a program minősége mégis kellemes gondolatokat ébreszt az elkövetkezendő időszakok játékairól.









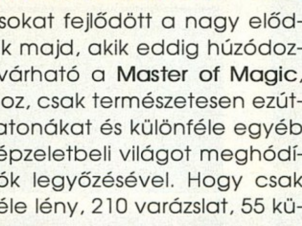


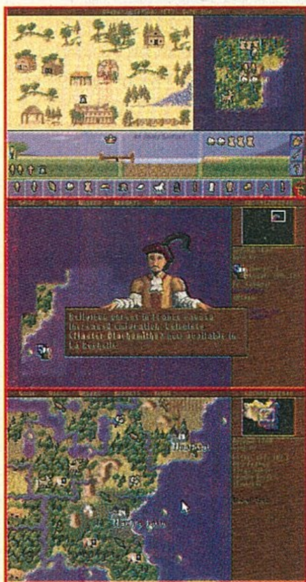
Dragon Lore

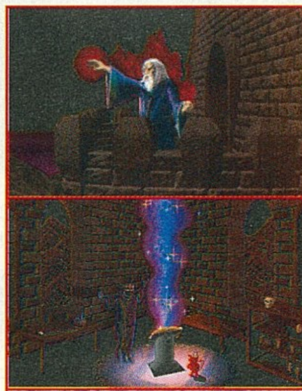
MICROPROSE

Szeptemberben jelenik meg Amigára a Fields of Glory és az UFO - Enemy unknown, de mellettük azért jut a PC-seknek is valami. Az első a közeljövőben megjelenő csodák közül Sid Meier legújabb alkotása, a Colonization. Félreértés ne essék, nem egy Civilization datalemezről van szó, hiszen ez egy teljesen új játék. 1500 és 1800 között játszódik Amerikában, feladatunk, hogy országunk bevándorlóival minél nagyobb területet sikerüljön meghódítanunk, majd a későbbiekben -akárcsak a Civilizationban- egyeduralomra szert tennünk. Lehetünk az angolokkal, franciákkal, spanyolokkal vagy a hollandokkal, a cél mindig ugyanaz. Grafikailag a program sokat fejlődött a nagy elődhöz képest, így valószínűleg azok is kipróbálják majd, akik eddig húzódoztak az ilyen jellegű játékoktól. Októberben várható a Master of Magic, mely nagyon hasonló lesz a Master of Orion-hoz, csak természetesen ezúttal nem űrhajókat kell irányítanunk, hanem katonákat és különféle egyéb lényeket. Egy varázsló szerepében kell egy képzeletbeli világot meghódítanunk, természetesen más hasonló varázslók legyőzésével. Hogy csak néhány számot említsek ízelítőnek: 200 különféle lény, 210 varázslat, 55 különleges képesség, 80 magic tárgy. Novemberben két szimulátor is megjelenik, az első a sokak által már nagyon várt Across the Rhine. A II. világháborús tankszimulátorban egyaránt harcolhatunk a szövetséges haderők, vagy a Wehrmacht oldalán. Kezdetben csak mint egyszerű tankparancsnok, a későbbiekben már mint egy szakasz parancsnoka tevékenykedhetünk. Tetszés szerint választhatunk nagyfelbontású, vagy normál üzemmód közül, és a karrier opción kívül néhány emlékezetes csatában is kipróbálhatjuk képességeinket. A másik szimulátor a Navy Strike lesz, mely nem egyszerűen hadihajó, vagy repülőgép szimulátor, hanem valahogy mindkettő. Pontosabban inkább úgy fogalmaznék, hogy XX. századi csapásmérő-flotta szimulátor. (Ezért a meghatározásért Sorell biztosan le fogja szedni a fejemet...) Egyszóval harcolhatunk hajóval, bombázóval, vagy vadászgéppel, saját magunknak kell meghatároznunk a célpontokat és küldetéseket, de a legszebb az egészben mégis az, hogy akcióinkat úgy kell végrehajtanunk, hogy kormányunk a célponton kívül semmilyen más országgal ne kerüljön politikai vagy katonai konfliktusba! (November - PC) Még két apróbb hír a végére. Az egyik a decemberben megjelenő Star Trek - The Next Generation, az első Star Trek kaland az új legénységgel. Rengeteg animáció, és digitalizált szöveg, ebből kifolyólag csak CD-ROM verzió várható. A másik program - a Top Gun- ismét csak CD-ROM-on fog megjelenni. A Spectrum Holobyte készíti a Falcon 4.0-val együtt, és ugye nem árulok el vele nagy titkot, hogy ez is egy repülőgépszimulátor lesz. Erre azonban még egy kicsit várni kell, hiszen csak '95 februárjára ígérik a kész verziót.

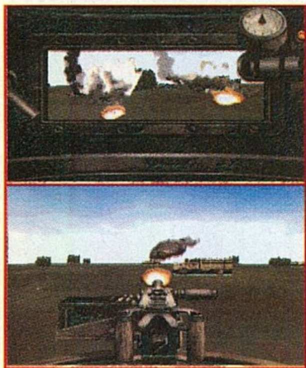












PSYGNOSIS

Karácsonyra két remek kaland, egy RPG és néhány akciójáték kiadását tervezi a Psygnosis. Az egyik kaland, a Diskworld a nagysikerű Mágia színe című könyv alapján készült. A főhős Ryncewind-del, és a hűséges -de helyenként önálló akarattal rendelkező- soklábú ládával kell különféle ökörségeket végrehajtanunk a grafikailag tökéletesen megrajzolt világban. Végig fergeteges humor fogja jellemezni a programot, a látottak alapján egy szintre teszem a The Day of the Tentacle-lel (CD-ROM). A másik sokra tartott kaland az Ecstatica egy egészen különleges alkotás. Minden szereplő és helyszín kis "gömböcskékből" épül fel, ami rendkívül szokatlan, de ugyanakkor határozottan kellemes benyomást keltő grafikát eredményez. Stílusában Alone in the Dark-szerű lesz, legalábbis első ránézésre annak tűnt (CD-ROM). Mike Singleton a The Ring Cycle című programmal egy új, háromrészes fantasy sorozatot akar elindítani. A második és a harmadik rész valamikor '95 derekán várható, de hogy pontosan mikor, arra vonatkozólag nincs adat. 3D világ, 30 NPC és remek csatarendszer. Az elképzelések szerint Középföldén fog játszódni, de az is lehet, hogy csak valami hasonló világban: (CD-ROM) A Novastorm szépségéről mindenki legendákat zeng, és persze van is benne valami. Egy Scarab X nevezetű gonosz mutáns lényt kell leküzdenünk a Scavenger 4 típusú űrhajónkkal. Mivel ez is csak CD-n jön ki, teli lesz animációval, zenével, beszéddel, képekkel stb. Még egy apróság a végére, a Zonked. Pont olyan, mint a Sokoban, csak '95-ös kiadásban. Azaz mégsem, ugyanis a ládáknak itt különböző a súlya és az anyaga, vannak kis ládák és nagy ládák, van olyan, amin kerekek vannak, de olyan is, amelyik teleportálni tud. Kicsit tehát megkeverték az eredeti ötletet, de ez nem baj. Legalább lesz egy jópofa logikai játék a multimédiás szuperprogramok között, ami a régi korokat idézi majd... (Amiga, PC)



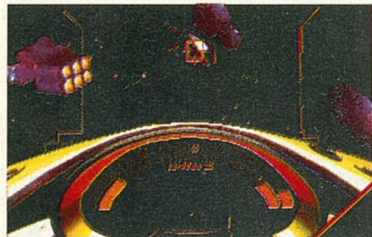


OCEAN

Az irtózatos mennyiségű konzolos játék mellett -amikről részletesen majd a **Joypad**-ben olvashattok- a cég főleg Amiga programok kiadását tervezi. Ezek közül a **PGA Euro Tour** (október) és a **T.F.X.** (november) már jól ismert PC-s játékok. A fennmaradó öt program mindegyike a mászkálós/lövöldözés/akció kategóriába tartozik, így ezekről is csak címszavakban. A **Kid Chaos**-ban (szeptember) hősünk egyetlen felszerelése a bunkója, ezzel kell hazaverekednünk magunkat a saját dimenziónkba. **Mighty Max** (október) valójában egy 1 hüvelyk magas figura, és feladata, hogy a világ legveszélyesebb fegyverének 400 alkotóeleméből minél többet összegyűjtsön, mielőtt ádáz ellensége Skull-Master elpusztítaná a Földet.



A **Jungle Strike** nem hiszem, hogy különösebben bemutatásra szorulna, így térjünk át a **Mutant League Hockey**-ra (október), melyben 20 abszolút brutális és kegyetlen hokicsapattal küzdhetünk barátunk vagy a gép ellen, természetesen különféle segédeszközökkel, ja és persze szabályok nélkül. A **Skitchin**-ben egy őrült versenyen kell résztvennünk, pontosabban Amerikán kell átkelnünk görkorival. Rengeteg fegyver, sőt, különféle speciális mozdulatok -pl.: karaterúgás- is segítenek abban, hogy végül elsőként gördülhessünk be New York utcáira. Azért a PC-ről se feledkeztek el a fejlesztők, hiszen a napokban jelent meg a **Central Inteligence** is, melyről már láthattatok néhány képet a GURU-ban.



Októberre tervezik azonban az igazi ász, az **Inferno** kiadását. A D.I.D., azaz a Digital Image Design programozóinak munkája volt az **F-29 Retaliator**, az **Epic** és a **Robocop 3**, így a sebességre az új játékuknál sem lesz panaszunk. Természetesen most is szimulátorról van szó (már amennyire mondjuk az **Epic** szimulátor volt), a program egy képzeletbeli jövőben játszódik, ahol az emberiséget a Rexxon Birodalomtól kell megmentenünk. A több mint 700 küldetés, és 100 különféle repülő alkalmatosság jellemzi leginkább a programot, nem beszélve persze a csodálatos animációkról. '95 derekán várható az **Iron Angel**, a repülőgépszimulátorok legújabb generációjának első tagja. Hogy pontosan mi is lesz ez, azt remélhetőleg rövidesen magától az alkotótól tudhatjátok majd meg...



ORIGIN







Minden kétséget kizáróan, az őszi ECTS legnagyobb sztárja a **Wing Commander III** volt. A játék felépítése ugyanaz lesz, mint a **Wing Commander II**-é volt, csak éppen a küldetések között átvezető jelenetek minősége egy picit javult. Nem csalás, nem ámítás, mire sikerül végigjátszanunk a programot, egy másfél órás filmet is végignéztünk, méghozzá olyan hollywoodi színészek közreműködésével, mint Mark Hamill (Star Wars), Malcolm McDowell (Kék Villám), John Rhysdavis (Indiana Jones) vagy Tom Wilson (Vissza a jövőbe). A jelenetek minősége egyszerűen megdöbbentő, ha a játék nem lenne mellette, kis módosításokkal akár mozifilmként is kiadhatnák az egészet. (Higgyétek el, nem túlzás amit írok!!!) Maga az akciórész szintén gyönyörű - már lassan hozzá se kell tennem, hogy nagyfelbontású-, a sebességgel se volt semmilyen probléma, habár az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy milyen processzoron futott a demo... Egy azonban akkor is biztos! Ezt nem szabad kihagyni!!! (November - CD-ROM /3 CD/) A **Bioforge** valami olyasmi lesz, mint az **Alone in the Dark**, csak a cselekmény a jövőben játszódik. Itt is sok animációra és akcióra számíthatunk, legalábbis azok, akiknek van CD ROM-juk. Mert bizony ez is csak azon jön ki novemberben. Alig valamivel a nyár előtt jelent meg a **Pacific Strike**, és máris itt a folytatás, a **Wings of Glory**. Ezúttal az I. világháborúban próbálhatjuk ki repülési képességeinket, harcolhatunk akár maga a Vörös Báró ellen is. Realisztikusabb felhőket és fákat ígérnek, csak győzzük processzorral (október - CD-ROM) A **Wing Commander Armada** a sorozat egy újabb tagja, s habár történetében semmi köze az imént ismertetett **Wing Commander III**-hoz, mégis érdemes kipróbálni. Elsősorban azoknak, akik inkább a stratégia, mint az ész nélküli lövöldözés szerelmesei, mivel ebben a játékban bizony nem kevés stratégiára lesz szükségünk egy-egy csata megnyeréséhez. Emellett az igazán kiemelendő az egymás elleni harc lehetősége modemen vagy hálózaton keresztül (szeptember - PC, CD-ROM). A **Looking Glass Technologies** egyelőre felhagyott a nagysikerű **Ultima Underworld** sorozattal, és teljesen új vizekre evezett. A **System Shock** lett az eredmény, egy CyberPunk RPG. Egy izolált űrbázison, egy katasztrófa egyetlen túlélőjeként kell kiderítenünk, hogy mi is történt valójában. A mozgás, és a játék felépítése szerencsére teljesen megegyezik az **Underworld**-ben már megszokottakkal, így akik azt szerették, ebben sem fognak csalódni (szeptember - PC, CD-ROM).





NOVALOGIC

Ez az a cég, amelyik egyike a legújabbaknak, mégsem hiszem, hogy bárkinek is be kéne mutatnom. A **Comanche** és a **Wolfpack** után novemberben végre megjelenik az **Armored Fist** is. Aki esetleg még nem hallott volna róla (kétlem, hogy van ilyen), ez egy ugyanolyan szimulátor lesz, mint amilyen a **Comanche** volt, csak itt helikopter helyett tankkal kell osztanunk az áldást. Harcolhatunk amerikai M1A2 Abrams-szel, vagy akár orosz T-80-assal is. A programozók **mission builder**-t is építettek a játékba, így mindenki kedvére tervezgethet majd. A CD-ROM verzión egy 5 perces bevezető-animációt csodálhatunk végig, a lemezesen be kell érnünk 32 másodperccel. A lényeg azonban, hogy a híresztelésekkel ellentétben lesz lemezes verzió is. A távoli jövőben, valószínűleg egy újabb világháború utáni korban játszódik a **Hardwired**. A Walter Jon Williams hasonló című Cyberpunk novellájából készült programban egy csempészt kell alakítanunk. A program jellegét ismét csak a **Privateer**-hez tudnám hasonlítani, csak itt az egyes küldetések között moziszerű átvezető képsorokat csodálhatunk majd meg, és a harc is leginkább földközelben játszódik az űr helyett. A képek, és a Novalogic által eddig kiadott játékok tanúsága szerint valószínűleg a **Hardwired** is a legjobbak között lesz nyilvántartva ('95 - CD-ROM).



SIERRA

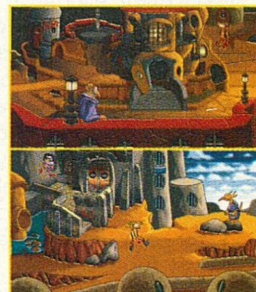


Sierra-éknak hatalmas mennyiségű újdonság van a talonban, így kezdem mindjárt a **quest**-ekkel, úgy is biztosan mindenki erre kíváncsi a leginkább. A CD-ROM-on SVGA, lemezen normál VGA felbontásban jelenik meg '95 februárjában a **SPACE QUEST 6**. Gondolom mondanom se kell, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legmókásabb rész az összes közül, többek között azért, mivel telipakolták a nagysikerű filmekből (Aliens, Terminator stb.) kiszedett jelenetek paródiáival.





Ezúttal alkalmi barátnőnk testében kell majd egy röpke körutazást tennünk. Hasonló minőségben készül el '95 januárjában a **King's Quest VII** is, csak itt a CD-ROM-os verzió csak két CD-n fért el. A grafika még szebb lesz, mint a KQ6-ban, de ami a legfontosabb, -a szereplők kivételével- továbbra is mindent kézzel rajzoltak! A **Goblins** alkotógárdája egy új sorozat elkészítésébe kezdett. Ezúttal a lényeket nem Goblinoknak, hanem Boozookoknak hívják, de a stílus egy szemernyit sem változott. A **Woodruff & The Schnibble of Azimuth**-ban a figurák orra egy kicsit hosszabb lett ugyan, de kinézetük alig változott. Ezúttal a főhős -Woodruff- játékmackójának gyilkosát, és egyben keresztapja elrablóját kell megkeresnünk, és egy kicsit "elbeszélgetnünk" vele... (december - PC, CD-ROM). Ez a cég is nagyon erősen kacsintgat a multimédiás programok felé, olyannyira, hogy jelen pillanatban három fejlesztésük is folyamatban van (na meg persze amiről még nem beszélnek...).







A legkorábban elkészülő a **The Last Dynasty** (november - CD-ROM /2CD/) egy űrszimulátor, mozi-szerű átvezető jelenetekkel és persze hivatásos színészekkel. '95 januárjában érkezik ugyancsak 2 CD-n a **Lost in Town**, amely egy Párizs és környékén felvett jelenetekből összeálló **Interactive Movie**, természetesen itt is profi színészek közreműködésével. A játékos által irányított riporter csak egy befolyásos emberrel akar riportot készíteni, de sajnos csak az illető hulláját találja a megbeszélt helyen. Nyomozni kezd, és ez az amit nem kellett volna... A **Phantasmagoria** egy induló Sierra-sorozat első tagja. Karácsonyra kerül a boltokba, a tervek szerint négy (4!!!) CD-n. Az író Roberta Williams egy "röpke" 400 oldalas forgatókönyvet dobott össze a játékhoz, amely a hollywoodi rendező -Peter Maris- szerint mintegy négyszer akkora, mint egy 90 perces akciófilmé. A játék egyébként egy psycho-thriller kaland lesz, egy szigeten, pontosabban egy kastélyban játszódik, ahová egy ifjú házaspár éppen csak beköltözött. Nem sokkal ezután azonban elkezdenek visszaköszönni a kastély múltjának emlékei... A program 20 színész közreműködésével a Sierra új, kifejezetten multimédiás játékok készítésére épített oakhurst-i stúdiójában készült.

STRATEGIC SIMULATION INC.

3 karácsonyi meglepetést tartogat számunkra az SSI, mivel mindhárom közelgő alkotása decemberre van betájolva. Az első a **RENEGADE: Battle for Jacobs Star** egy űrstratégia lesz. Hősünk nem éppen a földi flotta mintaképe, pláne mióta parancsmegtagadás miatt egy hátországi ellátóbázisra helyezték át, hogy ott várja ki büntetésének kiszabását. A bázis parancsnoka azonban rejtélyes körülmények között eltűnik, és akár akarjuk, akár nem, mi leszünk a rangidős parancsnok. A gonosz idegenek meg pechünkre pont ezt az időpontot választják a bázis megtámadására. A feladat adott, meg kell védenünk a bázist az erősítés megérkezéséig. A saját magunk által definiált küldetéseket természetesen le is kell majd repülnünk. Csak CD-ROM verzió készül belőle. Hasonló jellegű program a **Panzer General** is, csak itt a jövő helyett 1939-ben kezdjük meg ténykedésünket, és nem az űrben, hanem Lengyelországban. Ha megfelelő eredményeket érünk el, akkor semmi sem akadályozhat meg bennünket, hogy más hadszíntereken is bizonyíthassuk rátermettségünket. A presztizsünk egyre nő, és így egyre nagyobb haderő felett rendelkezhetünk. Ha viszont veszítünk, akkor bizony igen hamar végetér számunkra a háború... (PC, CD-ROM). Ismét a végére hagytam a javát, hiszen a többség az **SSI** nevet meghallva rögtön egy jó kis RPG-re gondol. Utolsó alkotásukról -a **Ravenloft**-ról- megoszlanak a vélemények, de abban azt hiszem mindenki egyetért velem, hogy volt már jobb játékuk is. Remélem, a soron következő szerepjáték, melynek nemes egyszerűséggel a **Menzoberranzan** címet adták, mérföldekkel le fogja előzni az előbb említett programot. Jól olvastátok, valóban a Sötét Elfek földalatti városáról van szó, olyannyira, hogy még Drizzt Do'Urdennel is találkozhatunk. SVGA felbontás, és egy új mozgatórutin. Bár ha ilyen a történet, jöhet akár a régi rutin is, akkor is játszani fogunk vele...

RENEGADE



Szeptemberre két program, egy Amigás és egy PC-s megjelentetése volt kitűzve. Az Amigás játék a **Ruff N Tumble**, egy klasszikus mászkálós/lövöldözős alkotás, a másik pedig a **Chaos Engine** PC-s verziója. Novemberben jelenik meg viszont a már rengeteget hirdetett **Flight of the Amazon Queen**. Ez az Indiana Jones szerű kalandjáték az 1940-es években játszódik valamelyik dzsungelben. Hősünk, Joe King sokszor kerül kínos helyzetekbe a bennszülöttekkel és egyéb intelligens életformákkal, amit legtöbbször jópofáskodással próbál meg elütni, több-kevesebb sikerrel. Több mint 100 helyszín és 40 beszélgetőpartner, hogy csak a számokat nézzük. Az ikonvezérelt irányítás, a grafika és a remek poénok számomra mindig Indiana Jones kalandjait juttatták eszembe (PC). Szintén novemberi kiadású lesz a **The Sensible World of Soccer** is, ami megítélésem szerint leginkább a nagy kedvenc **Player Manager**-hez fog hasonlítani. Több mint 22 ezer valós játékos adatai fognak szerepelni a játékban, és ezúttal nemcsak a meccset kell majd lejátszanunk, hanem a csapatunk útját is egyengetni kell a bajnokságban (Amiga).



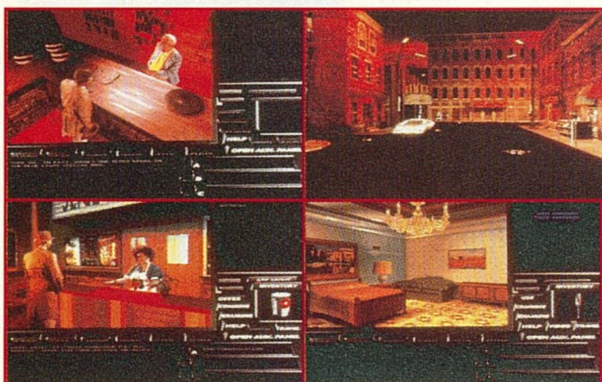
SCI

A valószínűleg sokak számára ismeretlen cég eddigi legnagyobb alkotása a **Lawnmover Man** PC-s verziója volt. Az eredetileg 16 színű programnak mostanra már elkészült a 256 színű változata is, de a Sales Curve Interactive (SCI) igazán nagy dobása a '95 első negyedévében megjelenő **Cyberwar** lesz. Ezúttal is Dr. Angelo szerepében kell behatolnunk a cyberspace-be, hogy megküzdve a néhai együgyű Jobe-bal (aki mostanra persze már igen nagy hatalomra tett szert a számára rendkívül otthonos közegben), megtaláljuk és elpusztítsuk az egész hálózat központját, az Omega csipet. Rengeteg harc, csapda és rejtvény kíséri utunkat, és emellett nem maradhattak le a CD-ről az eredeti filmből (azaz a **Lawnmover Man**-ből) digitalizált jelenetek sem. Grafikailag és zeneileg (az összes játékban szereplő zenét a "techno nagy veteránja" Steve Hillage komponálta) egyaránt nagyon magas színvonalú a program. A játszhatóságról egyelőre nem tudok mit írni, de egy biztos, az egész nagyon szép! (CD-ROM)



US GOLD

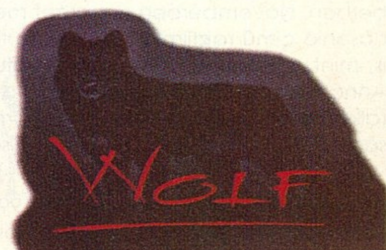
A **Bethesda Softworks** játéka a **Delta V** lesz a legkorábban megjelenő US Gold szoftver. A számítógépes hálózatba (Net) behatolva kell végrehajtanunk a küldetésünket, amit persze az örök (Netrunners) igencsak nehezményeznek. 3D világ, sok akció, lövöldözés, meg ami még ezzel jár... Szerepjátékosok figyelem, itt a **Realms of Arkania**, a **Die Schwarze Auge** angol változata. Megjelenés PC-n és CD-ROM-on. Az **Under a Killing Moon**-ról szintén mostanában olvashattatok, és remélem még fogtok is róla olvasni. A másik cikkben rosszul írtam, hogy 3 CD-n fog megjelenni, ez azóta már kinőtte magát 4 CD-vé. Egyébként tényleg csak szuperlatívuszokban lehet a programról beszélni, az egész bámulatosan szép, hangulatos, és könnyen kezelhető. Remek játék! Csak egy érdekességként, a bemutatót rengeteg prominens személyiség részvételével, a londoni **Planet Hollywood** étteremben fogják tartani... A **Power Drive** egy jópofa autóverseny lesz, pontosabban "rallycross", hogy a szakkifejezést használjam. Az egészet fölülnézetből szemlélhetjük, az autóink nem kis mütyűrök a távolban, hanem pont kellemes méretűek. Realisztikus farolások -már amennyire egy farolás a képernyőn realisztikus tud lenni-, keréknyomok és porfelhők kísérik utunkat a 48 nemzetközi rally bármelyikén (Amiga, PC). Egy másik szerepjáték lesz a **Dominus**, de ebben azért nagyobb hangsúlyt fektettek a stratégiára és az akciórészekre, mint a hagyományos RPG elemekre (PC, CD-ROM). A végére hagytam a US Gold üdvöskéjét, a **Wolf**-ot. Nem véletlenül büszkék rá, hiszen a '94-es téli CES-en a **Best of Show**, azaz a Kiállítás Legjobbja címet érdemelte ki. Ha azt hiszed, hogy csak Jack Nicholson képes arra, hogy farkassá változzon, akkor nagyon tévedsz. Ez a program ugyanis szabad fogalmazásban egy 'farkasszimulátor'. Egy fiatal farkasként kezdjük a játékot, de az idők folyamán ha már eléggé megerősödtünk, akár falkavezér is válhat belőlünk. Élelemszerzés, családalapítás, vadászat, egyszóval a túlélés a célunk. Küzdenünk kell az időjárás viszontagságaival, és a feltörekvő ifjúsággal, akik mind a falkában betöltött helyünkre pályáznak. Igazán eredeti ötlet! (PC, CD-ROM). Az említetteken kívül is rengeteg programot dob piacra a cég, ezekről hamarosan részletesebben is olvashattok majd a GURU-ban.



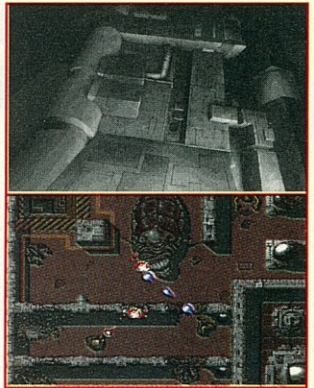








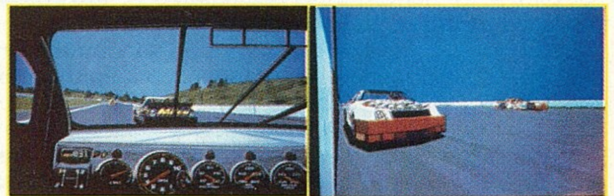
TEAM 17



Szerencsére velük egyszerű a dolgom, hiszen éppen a Guru előző számában veséztem ki a várható programjaikat. Túlnyomó többségben úgy is régebbi amigás játékok PC-s átiratai kerülnek kiadásra, így most legfeljebb néhány pontosabb dátummal tudok szolgálni. Mielőtt azonban ebbe belekezdenék, szeretnék néhány szót szólni Team 17 háztájáról. Bár ez egyelőre még nem látszik a kiadásaikon, egyre inkább ők is el fognak tolódni a PC és a konzol gépek felé. Egyre több CD-s játékuk lát majd napvilágot az idő múlásával, és mindegyiken fergeteges animációkat csodálhatunk végig. Ez elsősorban annak a speciális masinának tudható be, mely állítólag bizonyos területeken még a Silicon Graphics gépeket is lepipálja majd. Amit én láttam belőle, az valóban elég meggyőző volt, és igaz ugyan, hogy ez csak demo célokra készült animáció volt, de elég, ha csak fele ilyen jót csinálnak egy programhoz, és máris az elsők között lesznek. Ennyit a távoli jövőről, és most lássuk, hogy mit hoz a "ma". **Tower Assault** (október - Amiga, A1200, PC, CD-ROM), **Super Stardust** (október - Amiga), **Ultimate Body Blows** (október - PC, CD-ROM), **Arcade Pool**, **Project X** (szeptember - PC), **Superfrog**, **Overdrive** (október - PC).



VIRGIN

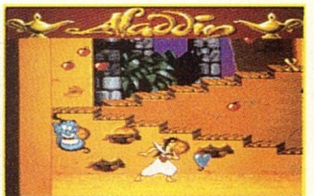


A **"Nascar Racing"** a Papyrus szoftverház soronkövetkező játéka lesz. Ha még emlékeztek, ők készítették az **IndyCar Racing**-et is, és most ugyanazt a technikát felhasználva -meg egy picit továbbfejlesztve- itt az úgynevezett **Stock-car** bajnokság, Amerika egyik legnézettebb sportja. A **The Day of the Thunder**-ben már találkozhattatok ezzel a műfajjal, így nem lesz teljesen ismeretlen senki számára. A félelmetes nagyfelbontású grafika és sebesség novembertől várható, csak a PC-seknek. Sokan próbálkoztak már olyan komplex stratégiai játékot létrehozni, amely egyben könnyen irányítható és látványos is, akár egy arcade jellegű program, de a Westwood Studio **Dune 2**-jéig ez nem igazán sikerült senkinek. Ugyanennek a fejlesztőgárdának a munkája lesz a **Command and Conquer** című, hasonló stílusú játék is, csak persze még szebb grafikával és több küldetéssel. Novemberben jelenik meg csak CD-ROM-on, és ebből kifolyólag rengeteg animációval és zenével felvértezve. Hogy továbbra is a Westwood csapatnál maradjunk, szintén novemberben és csak CD-ROM-on készül el a Kyrandia 3 is. Tudvalevőleg nekik van az egyik legjobb (ha nem A legjobb) grafikusuk, mégis azt kell, hogy mondjam, a **Malcolm's Revenge** demoja előtt állva nem nagyon találtam szavakat. Megdöbbentő!!! Nem is hiszem, hogy ennél többet kéne írnom... A Sensible Software sem tétlenkedett a nyáron, hiszen előbb a **Cannon Fodder 2** jelenik meg novemberben (Amiga, PC), majd karácsonykor a **Sensible Golf** (Amiga, PC). Mindkettőnél ugyanaz a stílus, rengeteg móka és kacagás... A **11th Hour** októberben köszönt be a gyanútlan CD-ROM tulajdonosokhoz, hogy ismét hálára rémissze őket. A **7th Guest** mintájára készült programban Carl Denning, egy tévériporter szerepét kaptuk, feladatunk barátnőnket -és egyben főnökünket- kiszabadítanunk egy misztikus ház fogságából. 40 idegtépő rejtvény és 13 szereplő, mindez egy gyönyörű 3D renderelt világban. Szimulátorokból is lesz bőven, az első mindjárt a **KA-50 Hokum**. Zsoldosokból álló seregünkkel -na meg persze néhány helikopterrel- egy rendkívül elszenvtelenedett kalóztól kell megszabadítanunk a világot. A grafika nagyfelbontású, engem leginkább a **Thunder Hawk**-ra emlékeztetett, habár annál sokkal jobban kidolgozott volt (október - PC). A másik, az **Iron Assault** valójában harci robot szimulátor lesz, csak CD-n, decemberben. Novemberben egyaránt megjelenik Amigára és PC-re az **Aladdin** és a **The Lion King**. Mindkettő a hasonló című rajzfilm alapján készült, és a képeket elnézve ugyanolyan sikereket fognak elérni játékként is, mint a mozikban tették. A **Creature Shock**-ról most olvashattatok, így erre most nem térek ki jobban. Annál inkább érdemes foglalkozni a **Doom 2: Hell on Earth**-szel, ami hivatalos források szerint október 10-én fog megjelenni. 30 pálya, új falkészletek, 6 eddig ismeretlen szörny és néhány új fegyver. Ennyi a hivatalos információ. Azt viszont csak rebesgetik, hogy egy nagyságrenddel durvább lesz, mint az első rész! Csak lenne már október 10-e...









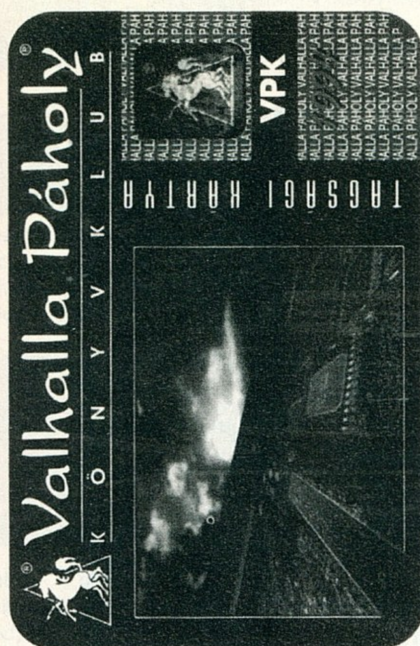
Hát ennyi lett volna az őszi ECTS 1994-ben. Azt kell hogy mondjam -és ebben szerintem Ti is osztjátok a véleményem-, hogy ha csak a fele is igaz lesz annak a sok ígéretnek, amit a szofvercégek tettek, akkor fantasztikus karácsonyunk lesz!

Del

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik negyedéves ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

– keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

– a tagsági számot pontosan beírva;

– és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei
Tervezett megjelenés:
1994. október 4-5.
Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kificamító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.
Tervezett megjelenés:
1994. október 12-13.
Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolwerton: Szökevények
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. október 19-20.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliai csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátyol
Tervezett megjelenés:
1994. október 25-26.
Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálét – a titokzatos Hetedik Fátyol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk
(A sötét elf trilógia folytatása)
Tervezett megjelenés:
1994. november 2-3.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trilógia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés:
1994. november 9-10.
Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1994. november 15-16.
Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive
Tervezett megjelenés: 1994. november 21-22.
Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátteréül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdzsungelben azonban csakhamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen
Tervezett megjelenés: 1994. november 29-30.
Fogyasztói ár: 389Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1994. december 1-2.
Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nácikkal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló" kötetek leghíresebbike az emberiség válaszútjának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek", igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik éllovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fictionhöz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeölteni" igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágy" és a „hősi" irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe
Tervezett megjelenés: 1994. megjelent
Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény" filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömére alkot, rendszerint szatírikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a legsúlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom: Sötét Lelkek szőnyege
Tervezett megjelenés: megjelent
Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr
Tervezett megjelenés: 1994. szeptember
Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Jubileum van. Most amit olvastok, az nem más, mint a huszonötödik levrov, úgyhogy tessék mindenkinek azonnal megilletődni. Ez ugyanis nem kis teljesítmény. Tőlem sem, meg a szerkesztőktől sem. Tőlem azért nem, mert az kész csoda, hogy huszonöt alkalommal megírtam majdnem időre a hülyeségeimet, elolvastam egy rakás levelet -ami ugye nem semmi-, és rettentő fontos és elképesztően sok mondanivalót tartalmazó válaszokat kreáltam. Arról meg nem is beszélve, hogy ez mennyi gépelést igényelt. Megnéztem: körülbelül 250 ezer karaktert tartalmaz az eddig általatok elolvasott levrov. Erre ráeszmélve aztán hirtelen megnéztem az ujjaimat is, de szerencsére nem tapasztaltam jelentős kopást, úgyhogy a következő huszonöt levrovot is sajátkezűleg fogom megírni. Vagy nem, mert arra is volt példa kétszer, köszönet érte a Bearnak meg a Masellnek. Na jó, akkor most erről ennyit, nem kell túlságosan túldicsérni magamat, nincs erre semmi szükség, hiszen mindenki tudja, hogy mennyire szuper és nélkülözhetetlen és fenomenális vagyok (és hazudós is, mint a példa mutatja). Szóval jubileum van, és akárki akármit is mond, én nagyon meg vagyok hatódva, és mostanra már a Kriszta és a Bear is meghatódott, mert ismét a leadási határidő után két héttel kezdtem bele az írásba, de nem baj, az ötvenedik számra talán hozzászoknak. Mert nem felejtem ám el megemlíteni kedvenc kis szerkesztőgárdánkat sem, illetve pontosabban kedvenc kis csapatunkat sem, akik többé-kevésbé elviselve egymást remek (néha nem remek) hangulatban remek (néha nem remek) újságot csinálnak az én levrovom köré. Köszönöm, köszönöm stb., és most evvel ötven évre előre le is tudtam a hálálkodást. És végül, de nem utolsósorban megköszönöm nektek, kedves kispajtások, hogy olvastok minket (persze nyilvánvalóan elsősorban engem) és megveszitek a lapot, és remélem ezt a jó szokásotokat még jó sokáig megtartjátok. Részemről, pontosabban részünkről mindent megteszünk ezért. Én még azt is, hogy most befejezem a bevezető rizsát és begyalulok ide néhány levelet, hagy teljen meg ez a két oldal és végre akkor elmehetek már aludni egy jót (stimmt, így van, jól emlékeztek, ezt már régebben is leírtam, de azóta még mindig nem aludtam ki magam). Ja igen, mégvalamit: a gratuláló leveleket a GURU postacímére kérném "írj nekünk örökké Brazil" jeligével a postafiókunkra...

Brazil féle Amiga Help

Jól láttok, nem tévedés. Lassan multinacionális információs központtá növöm ki magam, de ez nem baj, sőt örülök neki. A témát mindaddig műsoron tartom, amíg van rá érdeklődés. Mert van, példa rá a következő levél is.

Hali Brazil! Azt olvastam a 94/7-es GURU levelezésében, hogy az Amiga 500 programozásáról van anyagod szövegállomány formájában. Küldök 1 lemezt, légy szíves vedd fel rá, ha tudod. Jó az újság, csak néha rosszak az értékelések, nem egyszer vettem észre, hogy 1-1 játékot az egekig magasztaltok, miközben a zenéje vagy a grafikája csapnivaló, igénytelen. + egy kérdés: Szerinted mikor lehet az országban CD^{32}-höz billentyűzetet kapni? Előre is kösz! (Kruck József, Budapest)

Akkor talán kezdeném egy kis pontosítással. Nem csak az Amiga 500 programozásáról van anyagom, hanem úgy általában az Amiga programozásáról. Felsorolom, hogy jelen pillanatban mit takar az "úgy általában".

1: Az Amiga Hardware Reference Manual magyar nyelvű fordítása. Ez a darab még az ősidőkből való, és ez valóban csak az 500-asról tartalmaz információkat, de mint mindennek az alapja, ez talán a csokor legfontosabb része. Van benne jó néhány hiba meg hülyeség, de egy kis odafigyeléssel ezek nem tesznek tönkre senkit sem idegileg.

2: a HowToCode nevű remek kis eposz, ami minden fontos információt hordoz, amit tudni kell az Amiga programozásához. AGA információk is találhatók benne. Ezt az AmigaGuide formátumú szöveget (demo)programozók írják programozóknak, illetve mindenkinek, akit érdekel a téma. A csokor második legfontosabb része, mondhatnám azt is, hogy sőt, de nem mondom.

3: AGA információk, szintén AmigaGuide formátumban. A1200-at és A4000-et programozni vágyóknak azt gondolom elég jól jön, persze csak akkor, ha ki akarják használni az AGA chipset előnyeit. Hopp, el ne felejtsem, van még egy sima text file is, ami az AGA-val foglalkozik, ami a Grapevine lemezújság egy régebbi számából származik.

4: 680x0 programozásáról információk, szintén AmigaGuide formátumban. Ha már könyvet nem tudok fénymásolni senkinek (nem is akarok), legalább evvel tudok segíteni a 680x0 megtanulásában. Ebben a fileban a 680x0 processzorok utasításait lehet megtalálni, leírással együtt.

5: aztán van még: néhány egyéb info az Amiga programozásról, Amiga custom regisztetek leírása egy külön állományban, 680x0 utasítások végrehajtási ideje, optimalizálások meg még ami most hirtelen nem jut eszembe. Szóval nagy vonalakban körülbelül ennyi, továbbra is várom az érdeklődők leveleit. Mindenkinek szívesen elküldöm ezeket az információkat, csak küldjetek egy felbélyegzett válaszborítékot meg egy (lehetőleg hibátlan) 3.5"-os lemezt. Valamint előre elnézést kérek mindenkitől, ha egy kissé elhúzódna a lemezek visszaküldése, de ezen kívül is van még némi tennivalóm, úgyhogy csak nyugi. A játékértékelésekkel kapcsolatban csak annyit tudok mondani, hogy ez egyrészt szubjektív dolog, ezért ami neked nem tetszik, az lehet, hogy tetszik másnak, valamint ez fordítva is igaz lehet. Egy játék pedig nem csak attól lehet jó, hogy szuper a grafikája és jó a zenéje. Erre remek példának lehet említeni a manapság oly divatos CD-ROM programok nagy részét, amiben a grafika szuper, a zene hiperszuper, a játéktól meg leginkább hányhatnéka van az embernek. Erről ennyit. CD^{32} billentyűzetet szerintem itthon egy darabig még nem lehet kapni, de remélem tévedek. Ez még Angliában is egy viszonylag új dolog, és ott sem Commodore által készített cuccot láttam (márminthogy újságban láttam csak, sajnos), hanem X cég X termékét, ami azért működik, és tartalmaz egy floppy és harddiszk interfészt, egy AT 101 gombos billentyűzetet meg RS-232 interfészt. Ettől a CD^{32} már majdnem egy 1200-essé válik.

Hülyeségi tanfolyam

Hello Brazil! Hidd el, nem írnék, ha nem lenne hozzá kedvem. *(De jó neked. Nekem akkor is kell, ha nincs. - Brazil)* Jó, elhiszed, ez biztos! Én ezúttal nem a GURU-t akarom az egekig dicsérgetni, hanem azért írtam, hogy téged dicsérjelek. Tudom, most ilyenkor elpirulnál, de nem tudsz. Én sem. Na látod, máris van egy közös pontunk. Amúgy engem a GURU-ból csak és kizárólag a levrov érdekel, mivel a bátyám megveszi a lapot és én mindig elszedem és elolvasom. Mondd csak, ezt a sok eszement baromságot honnan szeded? A saját kútfejedből (ez csak vicc, hehehe, ha kútfejed lenne, nem írnál ilyen jókat, én mondom) vagy egy speciális iskolában tanultad? Mert ha igen, add meg a suli címét! Kösz. Netalántán családi örökség? Vagy álmatlan éjszakáidon ezen gondolkodol? Vagy ha egyik sem, akkor honnan? Mert jó poénok, az biztos. Na, mostmár elég, nem fárasztalak tovább, ha megígéred, hogy beraksz a lapba (vagyishogy a levelemet + a hozzá tartozó választ). Na csá! További sok hülyeséget kíván: Brigit Budapestről.

Na igen, ezt már szeretem, ilyen egy igazi rajongói levél. Köszönöm a dicséreteket, tényleg nagyon köszönöm. Azt mondjuk nem értem, hogy milyen eszement baromságokra és hülyeségekre gondolsz, hiszen köztudott, hogy szinte csak és kizárólag a nyers tényeket közlöm, azt is komoly és megfontolt módon, hiszen egy ilyen kaliberű lap, mint a GURU nem engedhet meg mást magának (vagy ha nem, hát kisnyúl, szokták erre mondani egyesek). Komolyan akarod tudni, hogy honnan jön mindaz amit leírok? Oké, figyelj jól, elmondom. A dolog rettentő egyszerű. Nem kell éjszakákon át törpölni azon, hogy jajajajajj mit is írjak ami tetszeni fog az olvasóknak és húde jópofa is, meg arra sincs szükség, hogy speciális hülyítő iskolába járjon az ember fia vagy lánya. Bár megjegyzem, ilyen iskola van. Nem is kell különösebben keresni, elég ha kimész az utcára és figyeled az embereket (ez az alapszintű képzés). Ha ennél többet akarsz, akkor sokat kell mindenféle hivatalokba járnod rettentő fontos emberekhez, és be fogod látni, hogy én milyen kicsike kis pojáca vagyok hozzájuk képest

(ez a középszintű képzés). Ha még ennél is többet akarsz, akkor egyszerűen csak éljél, nézd néha a tévét is, mert ott aztán vannak néha igen eszement barmok (nem tudom, nézted a választási műsorokat?) és az a legfontosabb, hogy vegyél mindent nagyon komolyan. Garantáltan meghülyülsz. Bár ez nem ugyanaz a hülyeség lesz, amire te vágysz, de azt meg nem lehet csak úgy eltanulni, legfeljebb majmolni lehet a "példaképeket", de később majd rájön mindenki, hogy az mekkora egy nagy baromság. A recept egyszerű, így készül a levrov is: add mindig magadat egyszerűen és természetesen, az lesz a legjobb. Hogy valaki kicsit hülyébb mint a másik vagy vagányabb vagy jópofább vagy okosabb? Kit érdekel? Éppen az a jó, hogy nem vagyunk egyformák. Mert neked lehet, hogy tetszik amit írok, de van olyan is, aki egészen egyszerűen csak egy primitív bunkónak tart, van olyan is, aki szerint egy átlagos valaki vagyok, és persze van olyan is, aki szerint hülyébb vagyok a sok éves átlagnál. Ennyi. Ennél többet nem tudok mondani neked, mert ez az igazság. Tovább ragozni persze még lehetne, de minek. Majd írd meg néha, hogy hol tartasz a hülyülés terén, mert érdekel, hogy nálad hogyan válik be a módszer.

Fárasztás

Hi(as) Brazil! Három ok indított a levélírása:
1: Szeretném ha megírnád, milyen mission diskek jelentek meg az X-WING-hez (ha lehet sorrendben).
2: Keresek olyan tapasztalt PC-s legényt, aki hajlandóságot mutatna arra, hogy segít egy kis csóró coder-kezdeménynek.
3: Itt az ideje, hogy elkezdjelek fárasztani (ha ismered őket, bocs): énekel a szegény - szingapúr, mezei autóverseny - rétrészing, a kunok korából való - kunkori, dekoratív lemezmacskák - díszkecc, folyik a kun - kuncsorog, fémnövény hányada - vasfűrész, fog az "O" menni? - villogó. Minden fáradtságot előre is köszönök. (Hajdi Ferenc, Gádoros)

Igazából csak azért raktam bele a leveledet a levrovba, mert úgy gondoltam, hogy mások is megérdemlik ezeket a rémisztően nagy baromságokat amiket írtál a harmadik indíttatásodként. Ezeket te találtad ki, vagy valakivel együtt kreáltad őket? Borzasztó. Nékém téccik. Nem tudom, hogy most mit fogok csinálni, mert miközben olvastam ezeket, csendben lenyúztam az arcomról a maradék bőrt, ami bár elég vastag (egyesek szerint ilyen már nincs is), mégis megsínylette ezt a műveletet. Kár, hogy van közte olyan, amit csak megfelelő angol tudással lehet megérteni, így nem biztos, hogy mindenkinél maradandó élményt nyújtasz, de hátha csak ezért valaki nekiáll angolt tanulni. Sosem lehet azt tudni. Ami viszont az első két kérdésedet illeti, hát izé, azaz, hmmm... Szóval az X-Wing mission diskjeiről halványlila gőzöm sincs (egyébként másmilyen színű sem), és hidd el, hogy szívesen utánakérdeztem volna csak a te kedvedért, de olyan kevés volt az idő a levrov leadásáig (3 perc 18 másodperc), hogy erre már nem maradt idő. Talán ha legközelebb írsz már nagyon okos leszek az X-Wing-gel kapcsolatban. Bár ennek az esélye igen-igen csekély. PC-s kóder ügyben annyit tehetek érted, hogy elkiabálom itt magam: PC-s kóderek jelentkezzetek!!!

Doktor úr nem válaszol

Hello Brazil! Szeretném, ha a doktor úr válaszolna pár kérdésre of mine. 1. Szereted a jó zenét (Guns'n Roses, Aerosmith, Metallica)? 2. Te is utálod a niggereket? 3. És a zsidókat? 4. Mi a véleményed Axl Rose-ról? 5. Szedsz valamilyen kábítószert? 6. Van csajod? 7. Van tetoválásod? 8. Ha nincs, hova tetováltatnál magadra? 9. Minden levelet beleteszel a levrovba? 10. A MIÉP-re vagy a Zöldpártra szavaztál? 11. Tetszik a levélpapírom (ne vedd magadra, csak nem volt más)? *(Pepe, Nyíregyháza)*

Na kérem, ez egy olyan levél, amire még a Doktor úr sem válaszol. Van egy bizonyos intelligencia küszöb, ami erősen szükségeltetik ahhoz, hogy valakivel szóba álljak, és ezt te még meg sem közelíted. A jövőben akár meg se próbálj ide levelet írni, egészen addig, amíg nem gondolkozol el azon amiket leírtál, különösen a 2-es és a 3-as pontra vonatkozóan. (Azért reménykedek benne, hogy csak provokálás szinten írtad azt amit írtál, és nem gondoltad komolyan.)

Egy jó megoldás

Hello! Tudom, hogy unatkozol és kevés a levél, mert abból sohasem elég, hát írok. *(Hú de jó. - Brazil)* Azt most hagyjuk, hogy a levelezési rovat a legjobb, és azt is, hogy vége a nyárnak (brühühü). De mi lesz az én kis jó kis szemfolyásommal, ha megkezdődik az iskola, s nem jut időm arra, hogy a monitort kuksizzam?! Van egy megoldás, nem megyek suliba. Jó tudom, nem jó válasz, de mégsem várhatod el tőlem, hogy elhagyjam az én kis gépecskémet hosszú órákra?! Mi a megoldás, help... help... help... Mr. Dioptria

Hát a megoldás rettentő egyszerű, nem is igazán értem, hogy miért nem jutott ez neked eszedbe. Tehát: veszel egy némileg nagyobb táskát mint amivel eddig jártál iskolába, mondjuk pont annyival nagyobbat, amibe még a számítógéped is belefér. Minden reggel felkelsz két és fél perccel korábban, gyorsan szétkapod a géped (aránylag nem túl kis darabokra, hogy még később össze lehessen szerelni) és beleszórod a táskába, megreggelizel, felkapod a táskát és elrobogsz a suliba. Ott gyorsan összerakod a helyeden a gépet, és egész nap bámulhatod. Néha figyelj azért oda az órákra is, az esetleg néha jót tesz. A suli után gyorsan szétkapod a géped, hazarobogsz, összerakod a géped és már nyomulhatsz is kedvenc gaméddal. Vagy akármivel, nem tudom, hogy mivel szeretsz foglalkozni. A megoldás tehát mindössze ennyi. Van persze még néhány apróság, ami nincs teljesen kidolgozva (így például le kell kapcsolni az akadékoskodó tanárokat és szülőket, aztán még valahogy meg kell oldani, hogy valamit tanulj\ál a számítógépen kívül is, hogy ne maradj nagyon hülye), de ezek annyira apróságok, hogy biztos egyedül is meg tudod oldani. Majd írd meg, hogy mennyire vált be a módszer, persze csak akkor, ha még látsz valamit a sok monitorbámulástól. (Ha nem látnál, akkor diktáld le valakinek, ez már nekem egyszer bevált.)

Mese Velencéről

A General Drótmalacnak tisztelettel jelentem, hogy házunk táján alacsonyan szállnak a szúnyogok. No ettől nagyszerű ötletem támadt: milyen volt Velencén? Jó kérdés, nem? Sajnos én nem lehettem ott, meséld el, kérlek! Noname

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy GURU tábor. Abban a táborban volt minden, mi szem szájnak ingere. Volt például sok jó ember, akik kis helyen elfértek, voltak szép faházak, és persze volt sok szúnyog. Aztán volt még sok számítógép is. De a legfontosabb, hogy volt egy nagyon jó kis tó, amiről onnan lehetett tudni, hogy tó, mert mondták. Egyébként csak egy kis büzös pocsolyának hatott a dolog. És innentől kezdve már nem is mondom tovább, mert minek, különben is az előző szám bevezetőjében leírtam az egészet nem egészen három és fél mondatban. De a lényeget azért leírom még egyszer: jó volt, jó lesz jövőre is, el kell jönni, ott kell lenni. Csak még azt nem tudom, hogy hova, de az biztos, hogy nem Velencére...

Rossz hírem van. Sajnos közeledik az a pillanat, amikor be kell fejeznem a levrov írását, különben lassan túlnövök a két oldalamon, ami igazán nem lenne túl jó. Több okból sem: egyrészt kevesebb friss információt meg játéktesztet olvashatnátok, és abba nyilván az olvasóközönség nagy része belerokkanna, másrészt egészen biztos vagyok benne, hogy még egy oldalt nem lennék képes megírni, mert annyira unom, mert annyira unom, mert annyira unom... Ez persze nem volt igaz, csak olyan álmos vagyok már, hogy lassan nem lesz kedvem még ahhoz sem, hogy valami jó kis lövöldözős gaméval nyomuljak. Pedig az már valami. Na mindegy, a következő hónapig megpróbálom magam legalább egyszer kialudni, hogy ne kelljen már megint avval kezdeni, hogy ááááálmos vagyok és mindenki hagyjon már békén, különös tekintettel a szerkesztőség néhány tagjára, akik állandóan azt akarják tudni, hogy mikor adom már le a levrovot. Meg hogy minek írok bele ilyen felesleges hosszú mondatokat, amikor annyit is írhatnék búcsúzóul, hogy viszlát a jövő hónapban. Na jó, maradjunk akkor most annyiban, hogy viszlát a jövő hónapban.

Brazil

AMOS the Creator

CRAFT Extensions V1.0 2. rész

A fraktál típusok képi megjelenítésével a számítógépek hőskorában is előszeretettel foglalkoztak. Mind a mai napig hódítanak a különféle fraktálszerkesztők, generátorok (Mandel, Julia, Lypuonovia stb.). Népszerűségük abban is megnyilvánul, hogy még 1994-ben is töretlenül jelennek meg újabb és újabb szerkesztők. Nos kedves Amos barátok, előttetek is nyitva ez a lehetőség, hisz egy remek, egyszerűen kezelhető, mindamellett igen jól paraméterezhető fraktálrutint építettek a Craft-ba. Kétféle típusú fraktál áll a rendelkezésre, Mandelbrot, illetve Julia. A lemezen található hét darab demo teszi mindezek használatát igen szemléletessé. Az utasítások ismertetését abban a sorrendben írjuk le, ahogyan azt a programban is alkalmazni kell.

Fr Position X,Y
Geometriai koordináták beállítása. Méreteit a 32767 és -32768 számok közt kell keresni. A kép közepe, mint a lenti listában is látható X=-18000 és -20000, Y=11000 és 13000 értékek közé esnek. Lehetőség van ezeknek az értékeknek a lekérdezésére is.
X=Fr X Position, Y=Fr Y Position utasításokkal.
Pl. *Fr Position -18000,10000*

Fr Step X,Y
Ezzel az utasítással a fraktál lépésközöket, skáláját állítjuk be. Értékei 1-1024 szám közé esnek. Javasolt értékei 80-200, ha kis értéket adunk meg pl. 5, nem látunk semmit, ha túl nagy a szám pl. 1000, akkor pedig 2-10 db fraktál (kicsi) is megjelenhet a képen. Itt is, akárcsak az előbbi utasításnál lekérdezhetők az értékek. *X=Fr X Step*, és *Y=Fr Y Step.*

Fr Window 0[,X,Y,szélesség,magasság]
Utasítással beállíthatjuk, hogy melyik megnyitott képen kívánunk rajzolni, és mekkora területen. Mindenféleképpen a Mandel ciklus elindítása előtt kell a szélesség, magasság paramétereket megadni. De nem kötelező, pl.: *Fr Window 0* parancs is elég.

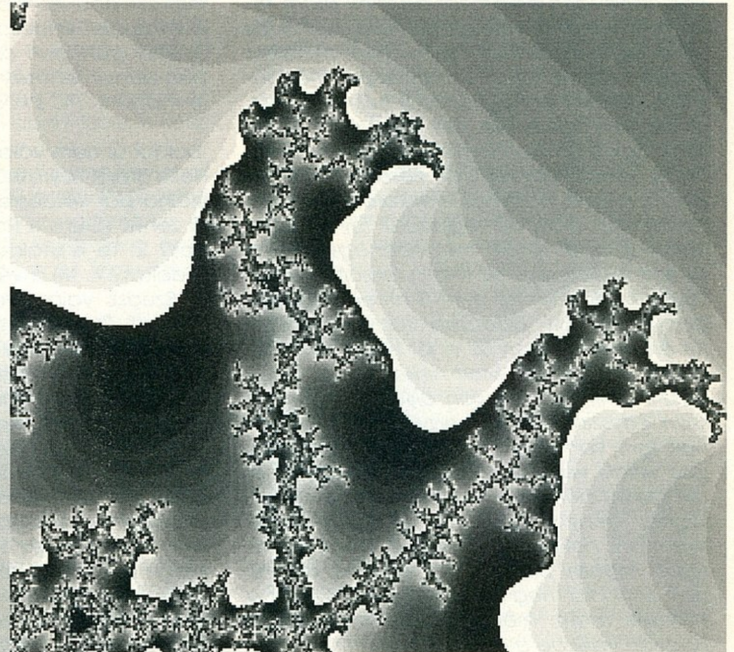
Fr Scan Y,Y1
Ez az utasítás hivatott betölteni a tényleges rajz funkciót, így ezt egy ciklusban érdemes elhelyezni. Y értékkel azt a sort határozzuk meg ahol a rajzolás kezdődik, Y1 pedig a kirajzolandó sorok számát, vagyis a tényleges Y méretet határozza meg. Viszont a fraktál kezdő rajz pozíciója továbbra is a Y=0 lesz, de ezt nem rajzolja ki ha Y>0-nál.
Lehetőség van egy egyszerűbb Fr Scan All utasításra, vagyis ezzel a teljes képen, a teljes fraktált kirajzolja. Pl. *Fr Scan 10,100*

Fr Mandelbrot mélység
Ezzel az utasítással lehet meghatározni a fraktál (esetünkben Mandelbrot) típusát. Valamint a megjelenítés mélységét, felbontását (0-1024). Ha minél nagyobbra vesszük a felbontást annál lassabb lesz a fraktál megjelenítése, leképzése, de részletes lesz. Pl. *Fr Mandebrot 100.*

Fr Julia CR,CI,mélység
A Juliánál meg kell határozni a CR, Complex Real és a CI, Complex Imaginary értéket. Ezek a számok a valódi, illetve a képi koordináták megjelenítését tartalmazzák, vagyis itt kettéválik a képi és valós fraktál. Értékei CR,CI -32768 és 32767. Ajánlott értékek CR=-8000, CI=5000-nél már szép dolgokat láthatunk. A mélység hasonló mint az előbbi utasításnál. Pl. *Fr Julia -8000,4500,100*

Fr Colour Mélység,Colour
Rajzolási szín beállítása. A Fraktál gyűrűk színeinek beállítása, mégpedig 0-1024 terjedő számok. Ugyanazt jelenti a mélység akárcsak az előbbiekben. Minél részletesebben, mélyebben jelenik meg a fraktál, annál nagyobb a szám. Ehhez a mélységhez rendeljük hozzá a Colour-ban meghatározott színeket 0-255. Sajnos ez nem azt jelenti, hogy az AGA (256 szín), hanem EHB palettát használ. Pl. *Fr Colour 1,1* utasítás az első gyűrűhöz (külső) az egyes színt rendeli. Szín lekérdezése a **C=Fr Get Colour (mélység)** utasítással érhető el.

Fr Reset
Végül ezzel az utasítással állítható vissza eredeti állapotába az összes opció, érték.



A minta program mindezek szemléltetésére. Megjelenítési ideje 5 mp!

```
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
For I=0 To 15
  Colour I,I
  Colour I+16,I
Next

'Initialize display'

Fr Position -18000,12800
Fr Step 100
Fr Window 0

'Set fractal parameters '

For I=0 To 255
  Fr Scan I
  Fr Mandelbrot 16
  Exit If Mouse Key>0
Next
```

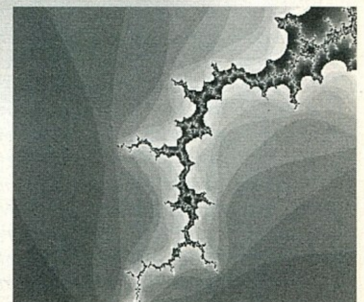
Érzékeltetés képpen közlünk egy másik Mandelbrot listát, ezt ki lehet próbálni a "sima" Amos-sal, mivel ez nem használja a Craft rutinjait, utasításait. Leképezési idő közel 7 perc!

```
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Palette 0, $11, $22, $33, $44, $55, $66,
$77, $88, $99, $AA, $BB, $CC, $DD, $EE,
$FF
'
For Y=0 To 255
  For X=0 To 319
    X#=-2.0+X/81.92
    Y#=1.6-Y/81.92
    N=0
    ZR#=0
    ZI#=0
    Repeat
      ZR0#=ZR#*ZR#-ZI#*ZI#+X#
      ZI#=2*ZR#*ZI#+Y#
      ZR#=ZR0#
      Inc N
    Until ZR#*ZR#+ZI#*ZI#>4 or N=16
    Plot X,Y,N
  Next X
Next Y
```

Nos mindenestre igen kellemes benyomást nyújtott a Craft fraktál része olyannyira, hogy nem is gondoltuk volna, hogy ennyi mindent lehet erről a témáról írni (tömören). A képek magukért beszélnek. Legközelebb újra Craft!

Amos-os üdvözlettel:

Lázi & Angler



ZeneMánia

Na vágjunk a közepébe! (Itt jegyezném meg, hogy a szokásos bevezető ma hely és idő takarékosságból elmarad, a cikkből úgyis kiderül majd minden.)

News

Az elmúlt hetekben dömpingszerűen jöttek az újdonságok (persze mire ezt olvassátok az újdonságokból régiségek lettek és helyükre újabb újdonságok léptek). Néhány a kínálatból:

HDFrequency - közvetlenül HardDisk-re tudunk vele digitalizálni;
NewTracker - Protracker átirat, amit a public screen-en(!!!) is használhatunk;
Das Modplayer - új változat a MUI (Magic User Interface) felhasználóknak;
MegaloSound V1.39 - nagyon csinos Sampler program;
SuperSound V4.2 - akár csak az előző.

Egy kis CD-ROM

Manapság a CD-ROM-ok korát éljük. A zenészek is egyre többen használnak CD ROM olvasót, például hangdigitalizálásra. Ez egy kicsit furcsán hangzik, mert a CD-n eleve digitális formában vannak az adatok, de néhány segédprogrammal lementhetjük a datákat harddiskre. Ilyen program a CDDA és a CDDARIP. Az eredmény 16 bites RAW formátumú hangminta lesz, amit 8 bitesre konvertálva felhasználhatunk. A folyamat így nagyon lezserül van leírva, mert néhány helyen még pontosításra szorul, de remélem a próbálkozó kedvű olvasóknak egy jó tippet ad.

DSound V1.50

Ez a PD utility a (Amiga IFF 8 bit) hangminták lejátszására szolgál. Nagyon jól beilleszthető a file kezelő programokba (DiskMaster, FileMaster, DirectoryOpus, ...), ahol az erre szolgáló utasítások vagy sokkal gyengébbek, vagy egyáltalán nincsenek is. A programot a shell-ből indítva paraméterezhetjük a következő módon: DSound <opciók> (file név). Az opciók a következők lehetnek:

-*l* a bal csatornában játssza a hangot;
-*r* a jobb csatornában játssza a hangot;
-*2* mindkét csatornában játssza a hangot;
-*f* bekapcsolja a filtert;
-*m* a memóriába betölti a hangot és úgy játssza le;
-*o* folyamatosan játssza le a hangot;
-*w* nem nyit információs ablakot;
-*n* az információs ablakba nem írja ki a file nevét;
-*t* az információs ablakba nem írja ki az időt;
-*s<Hz>* a lejátszás sebességének megadása;
-*v<hangerő>* a hangerő megadása (0-64);
-*b<kbyte>* a pufferméret megadása (alapban 30 k);

A harddisk-ről bármekkora hangmintát lejátszhatunk. A program egyetlen hibája, hogy nem játszik le tömörített hangmintákat.

Hippoplayer V1.11

Egy újabb PD zenelejátszó amely az OS1.3 - 3.0-ig mindenhol fut. A program a betöltés után egy ablakot ad, amit a jobb gombbal lelőhetünk. Az ablakban a NEW törli a listát, és új betöltésére ad lehetőséget. A play lejátssza a kijelölt zenét vagy betölt egy újat. A STOP megállítja, a CONT folytatja a lejátszást. Az EJECT kivált egy STOP-ot és kitörli a zenét a memóriából. A PREV/NEXT az előző/soronkövetkező modult játssza le a lista alapján. A PS/NS az előző/soronkövetkező songot játssza le ha a zene típusa tartalmaz ilyet. Az ADD hozzáad egy vagy több modult a listához (sajnos itt sem tudunk egész könyvtárat kijelölni, ami nagyon hiányzik). A DEL a kiválasztott modult, a CLR az egész listát törli. A < > gombokkal tudunk a pattern-ek között lépkedni. A LoP a lista betöltése, a SaP a lista kimentése. A VOL slider a hangerő beállítására szolgál. A ? a help, about, samplelist... funkciókat látja el. A PREFS-nél időzzünk el egy kicsit. A PREFS megnyomására egy újabb ablakot kapunk, ahol igen sokmindent beállíthatunk. A MODE lehet REPEAT (játssza a listát amíg ki nem kapcsoljuk a gépet), TROUGH (egyszer játssza végig a listát), MODULE (csak egy modult játszik és aztán leáll), RANDOM (véletlenszerűen játssza le a modulokat a listából). A SHOW lehet TIME (ekkor az időt írja ki), SONGPOSITION/LENGHT (a zene adatait írja ki), SONGNUMBER (az aktuális zene sorszámát írja ki). A PT TEMPO a ProTracker tempo parancsát, a FILTER a filter parancsát kapcsolja ki-be. A GO! megnyomásával a mellette kiválasztott kijelzőt kapcsolhatjuk be. A PT REPLAYER megnyomásával egy jobb hangüzemmódot kapunk ami általában lefagy. Ehhez tartozik az alatta levő két slider is, de ezekre nem tudtam rájönni mert addigra mindig elszállt minden. A GURU'S MODES lejátszási módok se igazán működtek úgy ahogy az ember várná: lefagyásmentesen (pedig a neve jót sugall). A MODULE DIRECTORY pedig a start directory-t állítja be. Mindent egybevetve a program első ránézésre jópofa, de erre a használata rácáfol, mert ami érdekes lenne benne az nem működik rendesen.

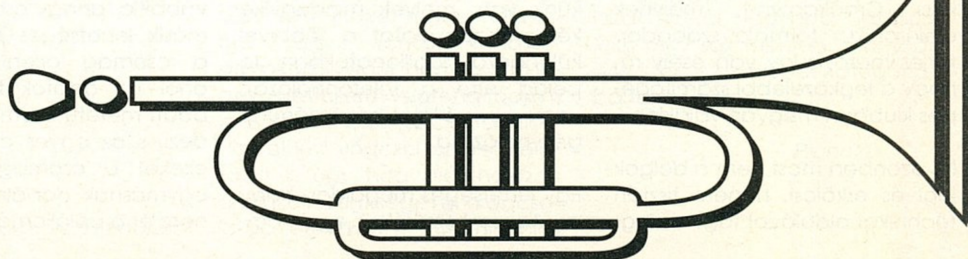
Zeneiskola

Sokat merengtem, hogy hogyan is lehet megtanulni zenét írni. Amit ezidáig leírtam, az a dolgok egyszerűbbik része volt, mert a hangdigitalizálás, a dobritmus írás sokkal behatároltabb dolog mint a dallamok világa. A hangok végtelen variációja adja meg azt a lehetőséget, hogy mindig tudjunk újat alkotni a zenében. Arra, hogy miként kell jó zenét írni, nincs szabály. A lényeg az, hogy hallgatható legyen. A rengeteg gyakorlás, próbálkozás jelenti a legtöbbet. Aki ennek ellenére nem tud semmi hallgathatót kitalálni, az próbálja meg először feldolgozni mások zenéit, abból is nagyon sokat lehet tanulni.

Ezért én most a Zeneiskolát befejezettnek tekintem, a folytatás történjen oly formában, hogy megírjátok problémáitokat a GURU címére és ha az közérdekű, akkor itt, ha személyes jellegű akkor levélben válaszolok rájuk.

A végére csak a szokásos végszó maradt, ami helyett most csak annyit: Sziasztok!

Petroff



Hálózati alapfogalmak

A Hoild úr által vezetett AD&D rovat megszűntével úgy néz ki, hogy ez a két oldal véglegesen átkerül a GURU technikai stábjának birodalmába, s beolvad a többi, általában az újság vége felé található "komolyabb" cikk közé. Célunk mindig az érdeklődés felkeltése lesz valamilyen technikai téma iránt, úgy, hogy az még beleférjen az informatikai magazin kategóriába. Túl részletesen nem fogunk egyetlen témával se foglalkozni, mert hát mi a fenének? Akit az adott témakör bővebben érdekel, az nem a Guruból fog tanulni, hanem remélhetőleg felkeresi a legközelebbi, műszaki könyveket is kölcsönző könyvtárat (fővárosunk lakói előnyben), s ott meg fogja találni a számára szükséges szakirodalmat. Ettől a szabálytól csak olyan esetekben térünk el, ha a részletesen leírt téma olyan, amely alapján valaki elkezdheti otthon barkácsolgatni legújabb tömörítőalgoritmusát, vagy bármi mást, amivel el lehet tölteni az unalmasabb napokat.

De elég a bevezetőből, kezdjünk bele e havi témánkba, a számítógépek közti kommunikáció és a számítógéphálózatok alapfogalmainak ismertetésébe. A terület nagyon érdekes, s sok olyan jogi és technikai problémát foglal magába, mely még megoldásra vár. A számítógéphálózatok megjelenése hozott magával olyan fogalmakat, mint a cyberspace és hozott létre olyan szervezeteket, mint például az amerikai Electronic Frontier Foundation, mely az információ, a cybertér szabadságáért harcol. (A cybertér az a hely, ahol az információ áramlik, az elnevezés pedig William Gibson, a Neuromance szerzőjének tollából származik.) Akit a számítógépes hálózatok terjedésének ilyen irányú vetülete érdekel, annak ajánlom Bruce Sterling könyvét, a Hackers Crackdown-t, melynek elektronikus formája szabadon terjeszthető, s így van esély rá, hogy a legközelebbi számítógépes klubban megvan valakinek.

Mi azonban most nem a dolgok jogi és erkölcsi, hanem tisztán technikai oldalával fogunk foglalkozni, s a technikán belül is a felállított alapvető modellekkel, melyekből a hálózatok tervezése kiindul.

Az 1970-es, valamint a '80-as évek elején a számítástechnika és az adatkommunikációs területek fokozatosan közeledtek egymáshoz, megváltoztatva a technológiát, termékeket, s nem utolsósorban a most már egyesült számítógépes adatkommunikációval foglalkozó vállalatokat. Ez a kis mini forradalom néhány megjegyzésre érdemes ténnyel szolgált:

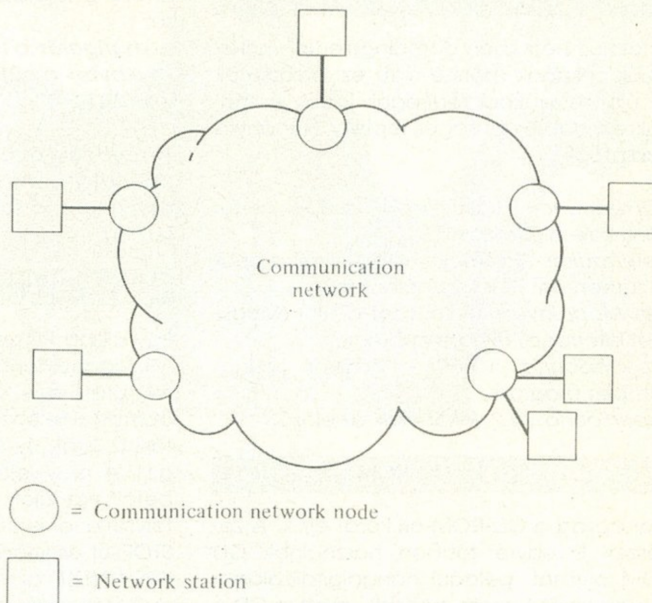
- Az adatfeldolgozás (számítógépek) és az adattovábbítás (továbbító és kapcsoló egységek) között nincs alapvető különbség
- Nincs alapvető különbség adat, hang és képkommunikáció között
- Az egyetlen processzorral rendelkező számítógép, a többprocesszoros számítógép, helyi hálózat, városi hálózat és a hosszú távú hálózat közti határvonalak elmosódtak

Ezen tények eredménye volt az egyre nagyobb átlapolódás a számítógépeket fejlesztő és a kommunikációs vállalatok között. Olyan integrált rendszereket kezdtek kifejleszteni, melyek bármilyen típusú adatot képesek továbbítani és feldolgozni. Mind a technológiai és a technikai szabványügyi szervezetek egy olyan közhasznú rendszer felé kezdtek el haladni, mely minden típusú kommunikációt integrál, s gyakorlatilag a világ összes adat- és információforrását könnyen elérhetővé teszi.

Az adatkommunikáció két egység között a legegyszerűbb formában közvetlen összekötéssel valósítható meg, amely azonban sok esetben nem túl praktikus. Ilyen eset, ha a két készülék nagyon messze van egymástól, vagy ha kettőnél több készülékünk van, melyek mindegyike kérhet kapcsolatot a többivel különböző időpillanatokban. Jó példa erre a telefonhálózat, vagy egy vállalat helyi számítógép-hálózata.

Egy lehetséges megoldás, hogy az összes készüléket egy kommunikációs hálózatra kapcsoljuk. Mindegyik állomás a hálózat valamelyik csomópontjára kapcsolódik, egy csomópontra akár többen is. Ezek a csomópontok képezik a hálózat határát, s a hálózat képes az adatokat bármely két csomópont között továbbítani. Egy ilyen modellt ábrázol az egyes számú ábra.

Broadcast hálózatok esetében mindegyik csomópont tartalmaz egy adót és egy vevőt, s az összes csomópont egy közös továbbító médiumon osztozik.



1. ábra: Kapcsolat a kommunikációs hálózaton keresztül

A kommunikációs hálózatokat alapvetően két részre bonthatjuk: az első a kapcsolt hálózat, a második pedig a (nem találok rá hirtelen magyar szót) broadcast hálózat. Az első esetre példa a telefon, ahol az adatokat csak a hívott állomás éri el, a másodikra pedig a különböző rádió megoldások, ahol az adatokat mindenki veszi, aki az adott sávra hangol.

A kapcsolt hálózatokat tovább bonthatjuk direkt kapcsolt és csomagokkal dolgozó hálózatokra. A direkt hálózat a hívót a hálózat csomópontjain keresztül összekapcsolja a vevővel, s az információt olyan gyorsan továbbítja, ahogy csak lehet. Egy másik lehetséges megközelítés a csomag orientált hálózat, ahol az adatokat a hálózat adott méretű csomagokba rendezi, s az egyes csomópontok ezeket a csomagokat fogják egymásnak dobálni, míg az el nem ér a célállomásra. Hálózattól függően még az is elképzelhető, hogy két egymást követő csomag számára más útvonal lesz az adott pillanatban az optimális.

Az adatkommunikáció, mint fogalom alapvetően az adatok forrástól a célig való eljuttatására vonatkozik, tekintet nélkül az adatok információtartalmára vagy szándékára. Hasonlóan, a kommunikációs hálózatok is az adatok továbbításával foglalkoznak, az adatok tartalmától függetlenül. Ilyen hálózatra lehet példa a telefon. Azonban ha számítógépek, terminálok vagy más adatfeldolgozó egységek kívánnak kommunikálni egymással, a feladat bonyolultabbá válik. Vegyük példának az esetet, mikor az egyik számítógép akar egy file-t eljuttatni a másiknak. A két számítógép között létre kell hozni egy adatútvonalat, vagy közvetlenül, vagy egy kommunikációs hálózaton keresztül. Ennél azonban többre van szükség, álljon itt egy kis lista a tipikusan végrehajtandó feladatokról.

- A forrásrendszernek aktivizálnia kell a közvetlen útvonalat,

vagy pedig értesítenie kell a rendszert a célállomás azonosítójáról

- A forrásnak tudnia kell, hogy a cél készen áll-e az adatok vételére

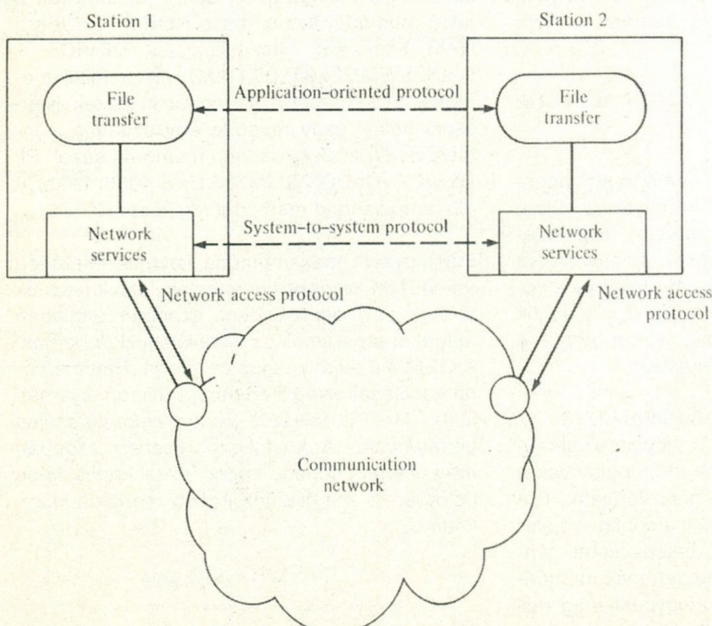
- A forrásrendszeren futó, az adat továbbítására alkalmazott szoftvernek biztosnak kell lennie, hogy a célállomáson dolgozó párja kész az adatok vételére és tárolására

- Ha a két rendszeren használt fileformátumok nem kompatibilisek egymással, az egyik rendszernek gondoskodnia kell az adatok konvertálásáról

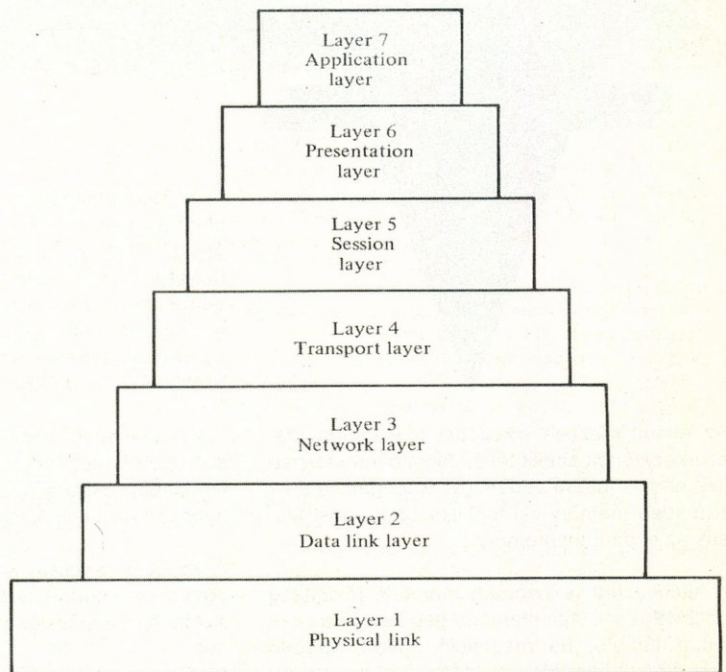
Nyilvánvaló, hogy a két számítógép között a kooperáció magas fokát kell megvalósítani. A kooperatív cselekvés célját szolgáló, két számítógép közti információcserére általában a számítógép kommunikáció kifejezést használjuk. Hasonlóan, ha kettő vagy több számítógép van összekapcsolva egy kommunikációs hálózaton keresztül, akkor ezen gépek összességét számítógéphálózatnak nevezzük. A számítógépes kommunikáció és hálózatok tárgyalásakor két fő témát szoktak említeni, a protokollokat és a számítógép kommunikáció architektúráját.

A protokollt különböző rendszerekben található egyedek kommunikációja esetén használják. Az egyed és a rendszer szavak itt természetesen teljesen általános értelmükben használtak. Az egyedre lehet példa egy felhasználói szoftver, egy file továbbító csomag, adatbázis kezelő rendszer, elektronikus posta vagy terminál. A rendszer állhat számítógépekből, terminálokból stb. Az egyed átfogóan fogalmazva lehet bármi ami képes adatot küldeni vagy fogadni, a rendszer pedig egy fizikailag különböző tárgy, mely egy vagy több egyedet tartalmazhat. Ahhoz, hogy két egyed kommunikálni tudjon, ugyanazt a nyelvet kell beszélniük. Miről, hogyan és mikor kommunikálnak, ezen kérdésekre adott válaszoknak meg kell felelni a kommunikációban részt vevő két egyed által kölcsönösen elfogadható konvencióknak. Ezeket a konvenciókat nevezzük protokollnak, amelyet olyan szabályok összességeként lehetne definiálni, melyek a két egyed közti adatcsere módját szabják meg. Egy protokoll lényeges elemei a következők:

- *Szintaktika:* olyan dolgok definícióját tartalmazza, mint például az adatformátum és a továbbításra használt jelek szintje



2. ábra: A számítógépes kommunikáció architektúrája



3. ábra: OSI modell

- *Szemantika:* kontroll információ a koordinációra és a hibák kezelésére

- *Időzítés:* sebesség egyeztetés és sorrend meghatározása

A protokoll céljának bemutatása után rátérhetünk a számítógép kommunikációs architektúra gondolatának bevezetésére. Azt a megfigyelést tehetjük, hogy a két különböző rendszerben található egyedek közti sikeres kommunikáció megoldásának feladata túl bonyolult egyetlen modul vagy folyamat számára. A második ábra visszatér a filetovábbítás példájához. A felsorolt feladatok közül a harmadikat és a negyediket egy szoftver úton megvalósított alkalmazás orientált protokoll el tudja végezni. Az adattovábbítás miatt mindkét filetovábbító szoftver "felébreszt" egy-egy hálózati kiszolgáló modult, ami képes elvégezni a második feladatot. A második feladat elvégzéséhez mindkét modul felhasznál egy rendszer-rendszer protokollt. Végül, hogy a tényleges adatcsere végrehajtódjon, a hálózati kiszolgáló moduloknak el kell végezni az első feladatot is, úgy, hogy egy hálózati protokoll segítségével kapcsolatba lépnek a kommunikációs hálózat hozzájuk legközelebb eső csomópontjával. Így egyetlen protokoll helyett több protokoll strukturált felépítését kapjuk meg, amelyek a kommunikációt végrehajtják. Ezt a struktúrát hívjuk számítógép kommunikációs architektúrának. Az egyes protokollok különböző szinteken helyezkednek el, hierarchiát alkotva. Az egyik legismertebb lehetséges hierarchiát az OSI (Open Systems Interconnection) modell definiálja, melyet az ISO (International Organization for Standardization) hozott létre.

Nos, nagyjából ennyit szerettem volna dióhéjban a témáról írni. Az itt tanult információk segítségével senki sem fog doktorálni, de hátha Vágó István ezt fogja kérdezni következő vetélkedőjében. (Tényleg, be is küldöm kérdésnek, talán beleférne az általános műveltség bölcsészek által oly szívesen hangoztatott kategóriájába. Ugyebár jövőnkre egy gigászi számítógépes hálózat sokkal nagyobb hatással lesz, mint sok minden, ami többek szerint az előbbi kategóriába tartozik.)

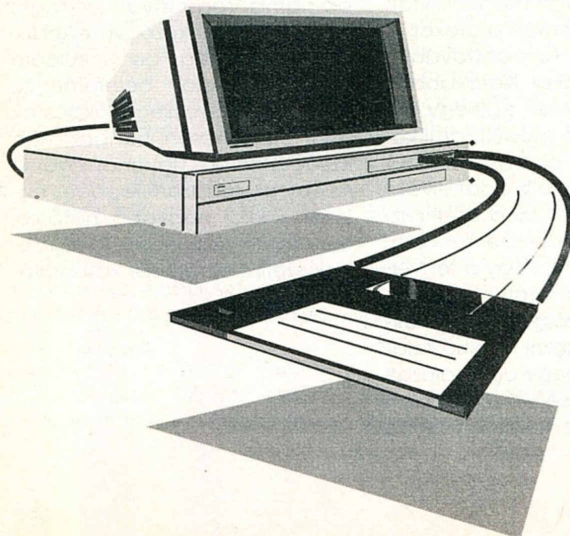
Prunoki

PC ABC

Az alapok

Az elmúlt részben elkezdtük a PC memóriaszerkezetének áttekintését. Most onnan folytatjuk, ahol legutóbb abbahagytuk. Legutoljára az extended memory-val foglalkoztunk- most lássuk az expanded memory-t!

A kiterjesztett (expanded) memória rövidítése az EMS. Ez a fajta memória gép számára csak akkor látható, ha megfelelő drivert (vezérlő programot) használunk. Maximális mérete 32 Mbyte. Ennek a memóriatípusnak a használatára nem minden program képes. A benne található adatokhoz nem lehet direkt és egyszerre hozzáférni. Az itt elhelyezett információk egymás után következő, ún. 16 kbyte méretű lapok (page) sorozatán vannak eltárolva. Ha egy program használja e memória-területet, akkor 16 kbyte-os csomagokban, az egyes lapokon itt eltárolja az adatait, és mikor ismét ezekkel akar dolgozni, akkor úgymond "lehívja" őket a korábban már említett, a felső memóriaterületen elhelyezkedő, 64 kbyte méretű oldalkeretbe. Ilyenkor az történik, hogy a megfelelő expanded memory oldal tartalmát bemásolja a gép az oldalkeretbe. (Emlékeztetőül: Az oldalkeret a magas memória 768 és 832 kbyte közötti, 64 kbyte méretű területe.) A kiterjesztett memóriát használó program tehát csak már az oldalkeretben található adatokkal tud direkt dolgozni.



Ez a memóriatípus igen gyorsan elterjedt. Sok hátránya van: a "lapozgatással" sok felesleges gépidő megy el, ez lassítja a memóriakezelést. Sokszor az ezt a fajta memóriát használó programok nem férnek össze a memória-kezelővel. A legismertebb expanded-memória vezérlő programok a következőek: A DOS-hoz is adott EMM386.EXE, a QEMM és a 386MAX.

Ezek lennének tehát az egyes memória-típusok. Igen fontos, hogy a különböző típusú memóriákból összeálló területet minél hatékonyabban használjuk fel, azaz osszuk be.

A **MEM** paranccsal kérhetünk információt az egyes memória-területek kihasználtságáról. Különböző kapcsolókat is használhatunk benne:

/p (Program) - segítségével a memóriába betöltött programok helyéről, nevéről, méretéről és típusáról kapunk információt;

/c (classify) - A hagyományos memóriába és a felső memóriaterületbe töltött programok méretét és használatának módját mutatja meg;

/d (debug) - A betöltött programok és meghajtóprogramok állapotát mutatja.

Alapvető cél az, hogy az alap, 640 kbyte-os memóriából minél több maradjon szabadon, hiszen ide töltik fel az egyes programok a futtatandó file-t. Hagyományos (alap) memóriát többféleképpen tehetünk szabaddá: pl. a DOS futtatása a kibővített memóriában, vagy a memóriarezidens segédprogramok és eszközmeghajtók felső memóriaterületen való futtatása.

A DOS FUTTATÁSA KIBŐVÍTETT MEMÓRIÁBAN

Ha van kibővített memória a gépben, akkor annak első 64 kbyte-os része, a magas memóriaterület (High Memory Area = HMA) kihasználható úgy, hogy a DOS-t ide feltöltve alapmemóriát nyerünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a config.sys-be beírjuk a következő két bejegyzést:

1. DEVICE=C\DOS\HIMEM.SYS (Ezzel indítjuk el a kibővített memória vezérlőjét, ezek után fogja csak a DOS "látni" e memória-területet. Éppen ezért ennek kell a config.sys fileban az egyik első bejegyzésnek lenni, és általában minden más memóriával foglalkozó bejegyzést meg kell előznie.) és

2. DOS=HIGH (ezzel a DOS= bejegyzéssel tudjuk elérni, hogy a DOS magas memóriába próbálja meg feltölteni magát.)

A DOS= bejegyzésnek két kapcsolópárja van: a HIGH,LOW és az UMB, NOUMB. Az első azt határozza meg, hogy a DOS hová próbálja meg feltölteni magát (LOW= alap memória vagy HIGH=magas memória), míg a második azt, hogy teremtsen-e kapcsolatot az alap és a magas memóriaterület között (UMB=igen, NO-UMB=nem). Tehát ha azt szeretnénk, hogy a DOS magas memóriába töltse fel magát és jöjjön létre kapcsolat a kettő terület között, akkor a beírandó sor: DOS=HIGH,UMB.

A FELSŐ MEMÓRIATERÜLET KEZELÉSE, EMM386.EXE FUNKCIÓI

A felső memória-területet DOS-ban az HIMEM.sys + EMM386.EXE-vel tudjuk kezelni, megfelelő kapcsoló használatával. Az EMM-386.EXE-t korábban a kibővített memóriát kezelő programok között is felsoroltam, azonban ez nem volt tévedés. Az EMM386.EXE több memóriakezelési módot tud (expanded memóriát = EMS-t tud az extended = XMS memóriában szimulálni, így hoz tehát létre expanded memóriát; valamint 386- és 486-os esetében felső memóriaterületet is képes kezelni), ezek közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt az egyes kapcsolók felhasználásával.

A NOEMS kapcsoló használatakor a DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS bejegyzést kell a config.sys-be beírni, ekkor csak a felső memóriát kezeli; ha a NOEMS helyett a RAM kapcsolót használjuk (-> DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE RAM), akkor felső memóriát és expanded memóriát is kezel. Kapcsoló nélkül vagy mögötte egy számmal elindítva pedig csak expanded memóriát kezel. Pl. DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096, ekkor 4 Mbyte expanded memóriát fog kezelni.

Megjegyzés: más memória kezelők esetében (pl. QEMM) egészen más bejegyzések lesznek a config.sys-ben. Ezeket azonban általában maguk a programok az installálásukkor beírják. A QEMM a teljes magas és kiterjesztett memória kezelését elvégzi egymaga (himem.sys nélkül!). Most itt fejezzük be a memória-kezelés bemutatását. A következő részben azonban még kitérünk néhány fontos, ezzel kapcsolatos dologra, és megnézünk egyéb memória-kezelőket is.

Charlie

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Amiga 500, 2.04-es Kickstart ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast) eladó.
Mohácsi János • Tel.: 204-1111 / 26-49 mellék (napközben)

Eladó egy db új 3.5"-es floppy drive PC-hez.
László József • Tel.: 147-1560 / 263 mellék (munkaidőben)

Gyári PC CD-ROM lemezeimet (12 db) olcsón eladom! Például: Megarace, 7th Guest 2-CD, Microcosm 4.900 Ft. MIST, Rebel Assault, The Journeyman Project 6.900 Ft.
Tel.: 147-24-34

A500/1MB + színes Philips monitor + SCART + 2 joy + kb. 200 disk + stuff + hardware kézikönyvek magyarul + sok .ASM forrás - 1 kész game.
Tel.: 35-313-281

Kiváló minőségű Hercules monitor eladó. Kártyával vagy anélkül.
Cím: Kernács Norbert
3300 Eger, Szüret út 20
Tel.: (06-36)-312-077

Eladó A500 1 MB + Hercules monitor + 3,5"-es külső drive + 3 joy + 200 lemez + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek.
Ár: 55.000Ft.
Cím: Eckert Zsolt • 8300 Tapolca, Kazinczy tér 11. B/34.

Eladó Amiga 500 (1.3) bővítővel, külső lemezegység, 1084S monitor, joystick, 200 lemez, szakkönyvek 53.000 Ft-ért.
Miskolc, 371-154, este.

Eladó Amiga 500, 1 MB RAM-mal, 1.3 Kickstart, kb. 80 db lemez, lemeztartó, egér, Quickshot Phitar II joystick, 1084S stereo monitor, belső óra, jó állapotban.
Érdeklődni lehet:
Tel.: 121-61-98, 18-20 óra között.
Bp. VII., Király u. 13. IV. ép. 3. em. 26.

Eladó A500 + TV-modulátor + 512 kB órás memóriabővítő + 20 db lemez + 10db újság + joy + Noris porvédő. Irányár: 30.000 Ft. Valamint C64-hez egy 64 kB-os cartridge 16 db felhasználói programmal 1k500 Ft-ért.
Cím: 7143 Őcsény, Rákóczi u. 51.
Munkahelyi tel.: (74) 315-355/ Nagyné

Eladó Amiga 500 (V1.3, 1MB) + 50 db lemez programokkal. Ára: 26.000Ft.
Várnai Ferenc • Tel.: 182-06-78

Eladó CASIO SF-9500 Managercalculator. Memória 64 kB, kijelző: 32 oszlop × 6 sor, LCD. 64, 128, 256 kB RAM kártyával, ill. adatbank kártyával bővíthető, PC-vel összekapcsolható típus. Jelenleg benne van egy 1500-szavas angol-magyar szótár. Ára: 18.000 Ft.
Várnai Ferenc, Tel.: 182-06-78

---

420 MB-os Conner winchester 22.000 + ÁFÁ-ért eladó.
Tel.: 173-27-21

Eladó Caviar 220 MB és 250 MB winchesterek 18e, ill. 20e Ft.
Cím: Németi Ferenc
1675 Bp, Pf. 116. • Tel.: 292-5870

Eladó Amiga600 V2.05 (újszerű állapotban), mouse + pad, 3.5"-es külső drive, Sakata monochrome monitor, joystick, EuroScart kábel, szakkönyvek, 180 lemez programokkal + extrák. Ára: 45.000 Ft.
Pintér Pál
Tel.: 27-385-136 (06-14 óráig)

Eladó: Merlin2 4 MB-os truecolor grafikus kártya Amigához (A2 / 3 / 4000) 800 DM vagy a forintban számított megfelelője, 2 db 80 MB-os 5¼"-es SCSI winchester 13.000 Ft/db.
Tel.: 183-15-73 (este 20-24 h.)

Soha vissza nem térő alkalom! 2 db Conner 210-es, 1 db WD 120-as és 1 db Seagate 40-es winchester Amigához, PC-hez bagóért eladó.
Telefon: 185-7575

Emberek!!!
Hát ti teljesen komolyan gondoltátok, hogy nem árasztottatok el VC 20 programokkal?
Továbbra is várom a programokat GURU címére!
Brazil

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!

Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

PC CD

CLUB KoBaK

	Tagoknak (N/Bruttó)		Elad.ár (N/Bruttó)	
Boot, Aces, Mega	2,688	3,360	2,987	3,734
Comanche	5,347	6,684	5,941	7,426
Critical Path	3,316	4,145	3,684	4,605
Iron Helix	3,456	4,320	3,840	4,800
Litil Divil	3,814	4,768	4,238	5,298
Mad Dog	3,121	3,901	3,468	4,335
Mad Dog II	5,857	7,321	6,508	8,135
Megarace	3,108	3,885	3,453	4,316
Outpost	5,347	6,684	5,941	7,426
Protostar	2,534	3,168	2,815	3,519
Quantum Gate	3,316	4,145	3,684	4,605
Reunion	4,325	5,406	4,806	6,008
Strike Commander	5,857	7,321	6,508	8,135
TFX	2,761	3,451	3,068	3,835
Theme Park	4,838	6,048	5,375	6,719
Walls Of Rome	1,465	1,831	1,628	2,035

Jön CYBER WAR 4 CD lemez!

Compfair 105/6/B
Árlista lemezen. Amíg a készlet tart.
Postán 5% kedvezmény!
1024 Budapest, Margit krt. 29/B. • Tel./Fax: 13-62-483
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13



Magyarország egyik legolcsóbb CD-ROM és CD lemez választéka.

Szolgáltatásaink: CD-ROM lemezek felírása, szaktanácsadás és iskolák részére lemezbemutatók tartása.

Ízelítő árainkból:

1. MacMillan Children Dictionary	3840
2. Dinosaurus Multimedia Encyclopedia	3600
3. Compton's Interactive Enc. 1994	6480
4. MS Bookshelf 93	6960
5. MS Dinosaurus MPC	6960
6. MS Encarta Encyclopedia' 94	11760
7. King's Quest IV	2880
8. Space Quest IV	3120
9. Spirit of Excalibur	3120
10. Best of Microprose	3840
11. Carmen San Diego Deluxe	4080
12. Dagger of Amon Ra(Laura Bow II)	4560
13. EcoQuest I	4320
14. Inca	4560
15. Maniac Manison	4560
16. Legend of Kyrandia Book One	5040
17. Mixed Up Mother Goose	2880
18. Just Grandma and me	4080
19. Playing with Languages English, Fr., S., D., E.,	4080
20. Kid's Zoo	4560

A Compfair alatt 10% kedvezmény. Kérje részletes árlistánkat!
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

NESSIE KFT.
1145. Budapest Amerikai u. 33.
TEL.: 163-65-24, TEL/FAX: 252-39-41

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

SEGA

MEGADRIVE II & MASTERSYSTEM,
SEGA JÁTÉKOK, GÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK
HATALMAS VÁLASZTÉKBAN !

PC

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK, MOUSE-OK
MOUSE PADOK, ÜRES LEMEZEK.
MICROSOFT AKCIÓ!!!

AMIGA 500 & COMMODORE 64

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

NINTENDO

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Cím:
Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.

CORDINES *Computer*

1137 Budapest XIII. ker.,
Szent István park 2.
Tel. / Fax: 140-1443
Nyitva: H-P, 9 ^{30}-18-ig

CD-ROM írás a legolcsóbban!

- *Ha már a gondosan gyűjtött programjaid között nem tudsz tájékozódni,*
- *Ha a floppy lemezeid halomban roskadoznak, akkor*

válaszd adathordozónak a CD-ROM-ot,
amelyen több, mint 400 db 1.44 MB-os floppy disc tartalma fér el!

Hardware alkatrészek:

420 MB winchester, Conner	24.400,-	Creative S. Blaster 16 Basic	12.540,-
SONY CD ROM, dupla seb.	16.400,-	Creative S. Blaster 16 ASP	16.900,-
AXION color monitor, 14", 0.28	25.100,-	AMD 486DX-40 CPU	17.700,-
Olivetti 105-S nyomtató 9 tű, A4, színes	11.900,-	AMD 486DX2-66 CPU	25.700,-
		Cirrus 5428 VLB, 1MB (2MB) VGA k.	8.940,-

Kérjen részletes árlistát postán, vagy faxon! Jó parkolási lehetőség, látogassa meg üzletünket!
A fenti árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Hardware garancia 1 év!

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magánszemélyek jelentkezését várjuk a 183-41-53-as telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

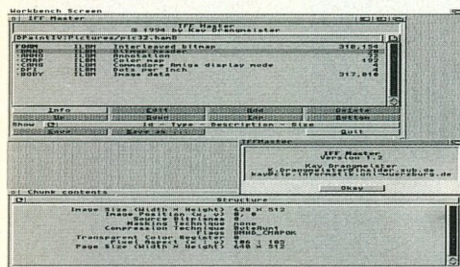
PD ZÓNA

IFFMaster 1.2

Az IFF file-ok világa

Az IFF file-ok használata gyakorlatilag az első amigás alkalmazásokkal együtt kezdődött (pl. DPaint), és azóta egyre-több program használja. Jelenleg a rendszer által támogatott, általánosan használható (adat)file-formátumnak tekinthető.

Az IFFMaster segítségével lehetőség van megvizsgálni az IFF file-ok felépítését. A program által ismert chunk-ok tartalma dekódolva (értelmezve) jelenik meg. Jelenleg 31 FORM és 208 chunk típust ismer, melyek közül 43-at részletesen tud visszafejteni.

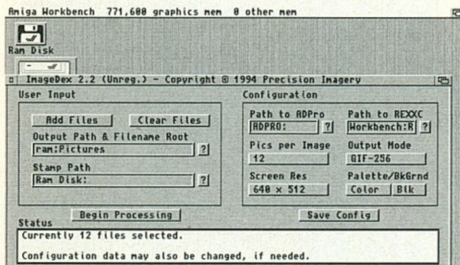


A program freeware, használatához MUI 2.0+ szükséges. A későbbi verziókban várhatón lehetőség lesz a megtekintésen kívül, a file-ok szerkesztésére is.

ImageDex 2.2

Képkatalógizálás

Ha sok kép van a hard disken elterülő gyűjteményben, akkor előbb-utóbb elkövetkezik az a pillanat, amikor már senki sem tudja, hogy melyik képen is van az, amit éppen keres.



Az ImageDex segítségével indexként használható képek készíthetők, melyek 6, 12, 20, 30 vagy 48 másik képet tartalmaznak kicsinyítve. A létrehozott kép formátuma számos lehetőség közül választható ki: IFF, GIF, DCTV, JPEG. A program tulajdonképpen egy lefordított ARexx program, mely az ADPro-t vezérli, tehát a használatához az is szükséges.

A program Shareware, regisztrációs díja $15. A regisztrált változat menükön keresztül is vezérelhető, és újra indítás nélkül is képes több adagnyi képet feldolgozni.

jpegAGA 1.0

Egy újabb képnézegető

A JPEG képek mérete lényegesen kisebb lehet mint a többi elterjedt formátumé, sőt a képfile-ok mérete, és ezzel a minősége is szabályozható. Egyetlen probléma van a használatukkal, a szükséges számítások mennyisége és azok elvégzésének ideje.

A jpegAGA használatával lényegesen rövidebb idő kell a kép megjelenítéséhez mint az elterjedt VT használatával. Egy alapkiépítésű 1200-en 33 %-kal volt kevesebb időre szüksége (HAM8). Ez a különbség 60 %-ra nőtt, amikor megelégedtünk 256 színű szürkeskálás kép megjelenítésével.

Lehetőség van colormap-ek előzetes kiszámítására, melyek segítségével a többi képnézegető programnál lényegesen jobb minőségű lesz a megjelenített kép. (Egy colormap file mérete 198 byte.)

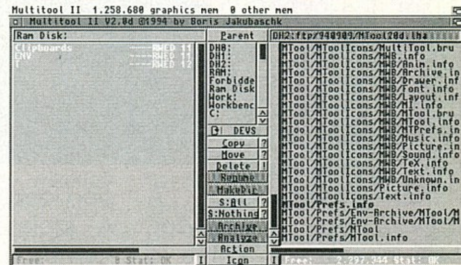
A program Public Domain, csak OS3.0+ és 68020+ változata létezik, mely természetesen AGA chip-készletet is igényel. A programhoz tartozik két másik program is, mellyel elterjedt képformátumok (GIF, TIFF, TARGA stb.) és JPEG közötti konverzió végezhető el, és előállítható az opcionálisan használható colormap-file.

MultiTool II V2.0d

DiskMaster, DOpus vagy...

A file-ok kezelésére szolgáló programokból sok létezik, a legelterjedtebbeket mindenki ismeri (pl. DiskMaster, DOpus), de érdemes ezzel a programmal is megismerkedni.

A jelenlegi irányzathoz igazodóan, alapállapotban tudja a LhA file-okkal történő manipulációkat. Azaz a tömörített file-ból egyszerűen másolhatjuk, törölhetjük a benne levő file-okat. De lehetőség van tömörített file-ok tartalmának megtekintésére is (csak a regisztrált változatban).

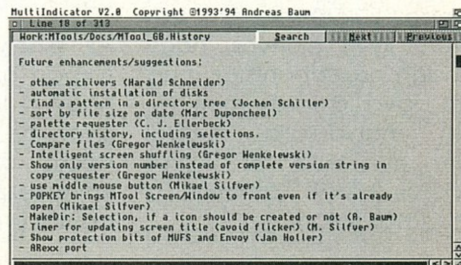


Az OS2.0+-t igénylő program széleskörűen paraméterezhető, saját Preferences editorral is rendelkezik. A shareware program regisztrációs díja $15.

MultiIndicator V2.0

ASCII/HEX nézegető

A MultiIndicator V2.0 egy újabb, sok hasznos szolgáltatással rendelkező ASCII/hexadecimális/AmigaGuide megjelenítő program (az AmigaGuide file-okat csak felismeri, megjelenítésükhöz szükség van magára az AmigaGuide/MultiView programra).



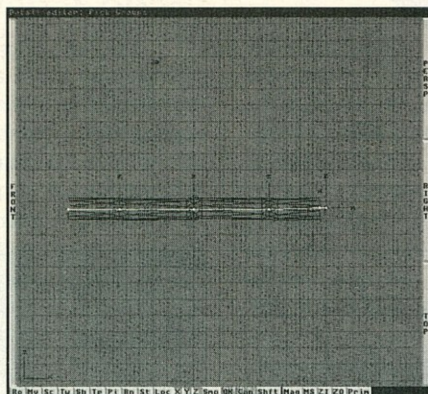
A program szolgáltatásai lehetővé teszik, hogy az ASCII file-okat ESC szekvenciákkal, vagy azok nélkül jelenítse meg. A programmal lehetőség van (PowerPacker-rel, vagy XPK-val) tömörített file-ok megjelenítésére (ez érvényes az AmigaGuide file-okra is!).

A programból lehetőség van egy külső editor meghívására, mellyel a file-ok szerkeszthetők (külön-külön megadható az ASCII és a HEX editor).

A program Giftware, működéséhez OS2.0+ rendszerre van szükség.

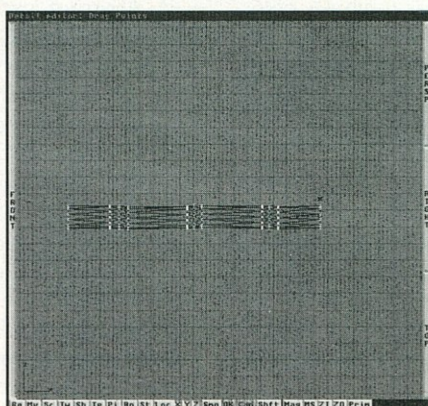
(JOCO)

Szevasztok skacok! Újra nyaralunk, ezúttal Parádon. Milyen jó a számítógépesek élete, igaz?



Nos, egy hónappal ezelőtt az Imagány valódi bónjainál hagytuk abba, folytassuk innen. Csontvázakkal jellemzően egy darabból álló tárgyakat manipulálunk és nem csoportokat. A csontváz egy tengelysor, amely hozzá van kötve a tárgyhoz. A tengelysor csoportba kötött axisokból áll, amelyben az egyes tengelyek reprezentálják a csontváz csuklópontjait. A csontváz minden manipulációja átadódik a hozzá tartozó tárgyhoz, módosítva annak alakját. Az alakváltozásokat State-ként eltárolhatjuk, majd a megfelelő helyen és időben felhasználhatjuk.
Lényeges különbség tehát a LightWawe és az Imagine csontkezelése között, hogy utóbbi programban a mozgások előre definiáltak. Másik nagy különbség, ami szerintem igen előnyös, hogy minden csuklóponthoz meg van adva, a tárgy mely részeit manipulálja, ezáltal nem jön létre az egyes csontok között "áthallás" a mozgatás során.

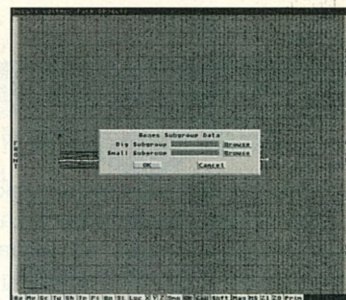
Az Imagine csontrendszerével egy gyakorlati példán keresztül fogunk megismerkedni, készítünk egy ujjat, amelyet behajlítunk. Mivel a lényeg nem a tárgy kidolgozásának részletességében van, az ujjat most egy olyan henger fogja reprezentálni, amely 10 vízszintes szegmensből áll. Ennek pontjait rendezd át úgy, ahogy az képen látszik.

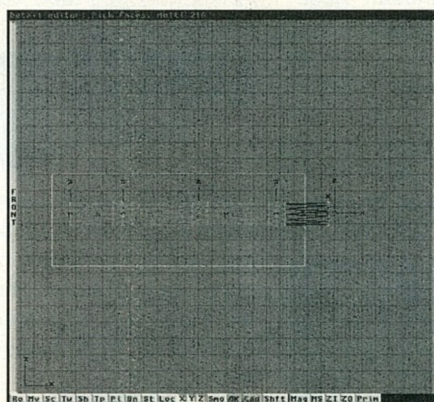


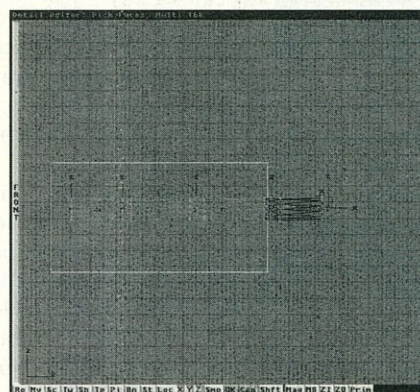
A szeletek összesűrítésénél lesznek az egyes csuklópontok. A tárgy ezzel kész, most hozzuk létre a csontokat. Minden csuklópontba tenni kell egy axis-t, valamint ezen felül a tárgy tövére is. Ez utóbbi tengely fogja reprezentálni a tárgy felsőbb csatlakozási pontját, jelen esetben a kézfejet, amelyet nem hoztunk létre. Kell még egy tengely, a másik végre is, ez azonban már nem csuklópont, hanem megfogási pont lesz. Ezen keresztül fogjuk meg az ujj hegyét, amikor mozgatni akarjuk azt.

Az elhelyezett tengelyeket sorban össze kell groupolni, hogy a kézfej felőli axis legyen az őssszülő, a többiek pedig sorban egymásból következzenek. Erre mutat példát a második ábra.

A létrehozott csontvázat hozzá kell kapcsolni a tárgyhoz, mégpedig úgy, hogy a tárgy lesz az ősszülő, ennek a közvetlen leszármazottja pedig a kézfej felőli tengely. Ezután meg kell határozni, hogy az egyes tengelyek a tárgy mely részét torzítják, vagyis a tárgyban hol a csuklópont. Ehhez a megfelelő felületrészekből alcsoportokat kell képezni. Minden csuklópontot két felületelemcsoport határoz meg. Az egyik csoportban azok a felületelemek vannak, amelyeket az adott csuklópont befolyásol, a másikban azok, amelyeket már nem torzít, hanem egyben mozgat. A két rész különbsége adja a csuklórészt.



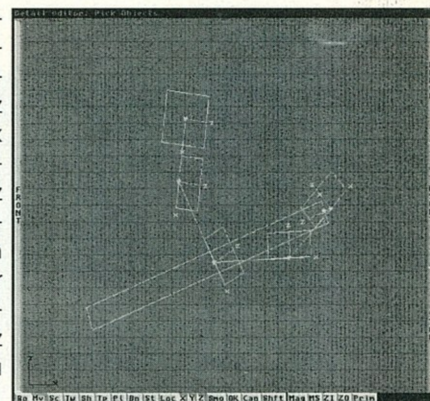


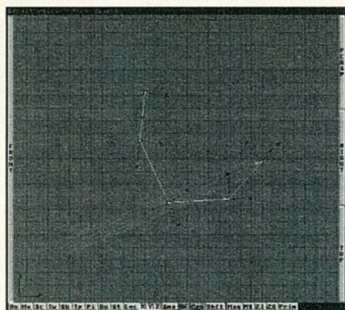


Ez egy kicsit kínai, de lefordítjuk magyarra. Nézz rá az egyik ujjadra. Hajlítsd be a középső ujjpercnél. A csuklóponttól előre lévő ujjrész mozdul a művelet hatására, de csak az izület közvetlen közelében lévő rész torzul, míg az ujj többi része csak elfordul.

Válaszd ki a tárgyat, majd menj át Pick Faces módba. A kézfej felőli tengely az egész tárgyat manipulálja, ezért az összes felületelemet ki kell választani, és létrehozni belőle egy Subgroupot, mondjuk All néven. Mivel a tárgy az kézfejhez csatlakozó izületi zóna utáni rész, ezért a másik alcsoport is ugyan ez lesz.

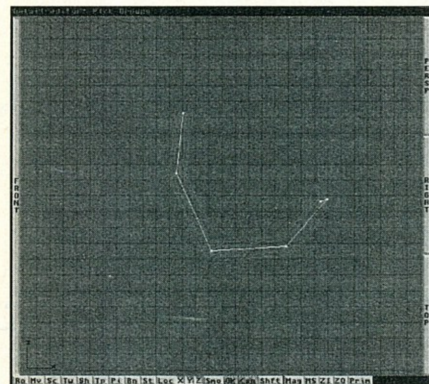
Az első valódi csuklóponthoz tartozó részeket a második szegmenstől kezdve az összes felület



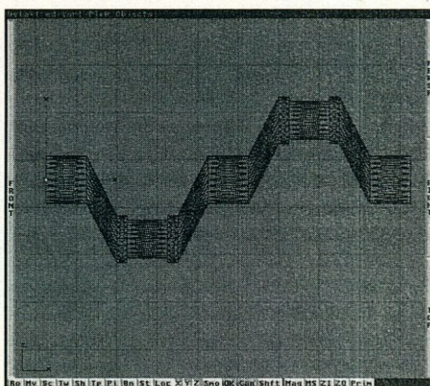


adja, ebből csinálj egy alcsoportot 1-1 néven.

Az a rész, amelyet ez a csuklópont már torzítás nélkül mozgat, a negyedik szegmenstől kezdődik és a tárgy végéig tart, ebből legyen tehát az 1-2 alcsoport.
A másik két csuklóponthoz



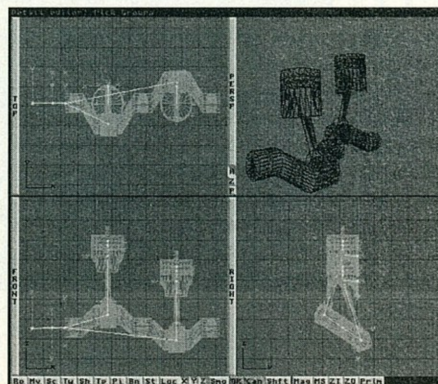
tartozó felületek kijelölése ugyanezen elv szerint történik. Az utolsó tengelyhez nem tartozik csuklópont, mivel ez csak az ujjhegynél történő megfoghatóságot szolgálja.
Ha készen van a csuklópontok meghatározása, hozzá kell rendelni ezeket az alcsoportokat az egyes tengelyekhez Ez az adott tengely Pick Objects módban történő kiválasztása után használt States/Bones Sugrps menüpont hatására megjelenő kérdezőben történik. Itt két input mező van, az egyik Big Subroups, a másik Small Subgroups néven. Előző a csuklóponthoz tartozó összes felületet magába foglaló alcsoportot, a második pedig a nem torzítandó alcsoportot jelenti. Az alcsoportnév megadását a Browse kapcsolók segítik.



Mivel az első tengely a felsőbb csatlakozó pontot jelképezi, ez nem torzít a tárgyon, vagyis mindkét mezőbe a teljes tárgyat befoglaló alcsoport neve, jelen esetben az ALL, kerül. A második tengelyhez az 1-1 és 1-2 alcsoportokat kell rendelni, míg az utolsónak nem kell hozzárendelés.

Ha kész, Pick Groups módban válaszd ki a tárgyat és készíts belőle Default néven egy state-t. Fontos, hogy a tárgy alaphelyzetét tároló state a Default nevet viselje! A state-ben el kell tárolni a Shape információt, vagyis a tárgy alakját.

Ezzel kész a tárgy és a csontvázának a meghatározása, jöhet az érdemi munka. A csontokkal való torzítás hasonlóan megy végbe, mint az előző hónapban bemutatott inverz kinematika. A hiteles mozgatáshoz be kell kapcsolni a States/Constrain menüpontot és a mozgatandó tengelyt Pick Objects



módban kell megfogni. Az egyes csuklópontok mozgás és forgás ellen lekorlátozhatók a Freeze kérdezőjében.
Ha a csontokat elmozgattad, az még nem eredményezi automatikusan a tárgy torzulását, ez a folyamat akkor megy végbe, ha a Pick Groups módban kiválasztott tárgyra alkalmazod a States/Bones Update menüpontot. Ha sikerült megfelelő alakra módosítani a tárgyat, készíteni kell egy újabb statet. Az így elkészített csontvázzal létrehozott mozgásfolyamat felhasználása a szokásos módon történik.

A tárgyak nem csak egyszerű, egy vonalba szervezett csontokat tartalmazhatnak, hanem összetetteket is, mint például egy egész kézfej. Természetesen ebben az esetben nincs szükség pontos anatómiai csontfelépítésre, elegendő a főbb csuklópontok létrehozása. Töltsd be a program Hand.bon nevű demoobjectjét és vizsgáld meg. Mivel minden csuklópont pontosan meghatározott helyen deformálja a tárgyat, könnyen létrehozható a valódi kézre jellemző mozgás.
Most pedig bemutatok az inverz kinematika gyakorlati alkalmazására egy példát, elkészítjük egy kéthengeres motor főtengelyét dugattyúkkal, amelyek a valóságosnak megfelelő mozgást végzik.

A főtengely legegyszerűbben a Forms editorban hozható létre, de ez végül is mindegy. A lényeg egy, a képen láthatóhoz hasonló alak.

Ehhez kell csatlakoztatni a két dugattyút, ahogy az a következő képen látszik. A két dugattyú hajtókar-csapszeg-dugattyú-gyűrűk csoportszerkezetben épül fel. Az ősszülő a hajtókar, tengelye a hajtókarszem közepére esik. Ha elhelyezted azokat, csoportba kell kötni a főtengellyel, hogy utóbbi legyen a szülő. A forgatáshoz kell még két tengely, az egyik lesz az egész szerkezet legfelső szülője, ez képviseli a teljes motorblokkot, minden mozgás és forgás ellen le kell korlátozni. A másik axis a motorblokk és a főtengely között áll, ezen keresztül fogjuk forgatni a főtengelyt. A fenti képen jól látszik ez a struktúra.
Az összecsoportosítás elvégzése után a legfelső tengelyt Pick Group módban kiválasztva a szerkezetből egy statet kell készíteni Default néven, ez lesz a kiindulópont. Most korlátozd le mind a két csapszeget a Freeze ponttal, hogy csak függőlegesen tudjon mozdulni, így az, és a belőle eredő dugattyú csak függőleges mozgást fog tudni végezni, mint az igazi motorban. A Constrain bekapcsolása után a második, a motorblokk utáni tengelyt megfogva forgasd el a szerkezetet 120°-al. Ez legyen a következő state. Kell még két state, egy a 240°-nál, egy pedig a 360°-nál. Tapasztalatom szerint utóbbira is szükség van, annak ellenére, hogy azonos a default statettel. Ha a 240°-ból a Default-ba akartam átvinni a tárgyat az animáció során, igen furcsa eredmények születtek.

Nos, miután elkészült a motor, be lehet indítani, de ezt már rád bízom kedves olvasó. Jó motorozást, viszont látásra egy hónap múlva.

Aurum

486 DX2-66 MHz, 256 kB cache
8 MB RAM
1.44 MB FDD
420 MB HDD
14" AXION COLOR SVGA
CD-ROM meghajtó
Sound Blaster Pro hangkártya

A konfiguráció ára most: 1.000,- forint

ILYEN MÉG NEM VOLT!

EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK HA NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI, AMIKOR 1.000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 150.000,- FORINT ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!

NE HAGYJA KI!

SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3 -TÓL AZ ACOMP KFT-NÉL. KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.

Megrendelőlap

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1992/1
☐ 1992/2
☐ 1992/3
☐ 1992/4
☐ 1992/5
☐ 1993/1
☐ 1993/2

...db * 165 Ft = ... Ft

☐ 1993/3
☐ 1993/4
☐ 1993/5
☐ 1993/6
☐ 1993/7
☐ 1993/8
☐ 1993/11
☐ 1993/12

☐ 1994/1
☐ 1994/2
☐ 1994/3
☐ 1994/4
☐ 1994/5
☐ 1994/6
☐ 1994/7
☐ Joypad 94/1

...db * 179 Ft = ... Ft

☐ 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ GURU 94/8

...db * 198 Ft = ... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Összesen: .... Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

GURU 94/9

10 ezer Ft-ért 486-os IBM kompatibilis PC-t kaphat!?

Ha elavult 286-os számítógépében alaplapját *Bp., Páva utca 26. vagy Székesfehérvár, Basa utca 1.* szám alatti üzletünk valamelyikében **486 SLC-33** alaplapra cseréli.
Természetesen felárral további, vagy más igényeknek megfelelően, **garanciával(!), régi részegységek beszámításával(!)**, *átkonfiguráljuk, bővítjük meglévő (XT, AT286 stb.) PC-jét!*
Számítógépéhez vásároljon
most akciós áron kiváló minőségű
24 tűs Bull Compuprint nyomtatót
21.000,-Ft + ÁFA-ért!
Keressen fel minket vagy telefonáljon!
Azonnal megküldjük faxon részletes árlistánkat, és tájékoztatjuk Önt további kedvezményeinkről is!
Diákoknak 3% külön kedvezményt adunk árainkból!

UNICOMP
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

1094 Budapest, Páva u. 26. Tel./Fax.: (1) 2174-170
8000 Székesfehérvár, Basa u. 1. Tel./Fax.: (22) 340-07



Art of Fighting







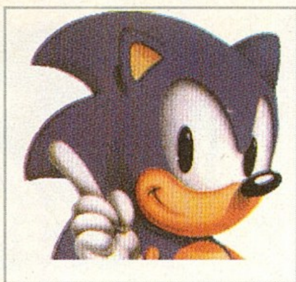
A verekedős játékok szerelmesei minden bizonnyal ismerik a nagysikerű Street Fighter II programot. Tökéletes grafikájával és a harcosok élethű mozgásával igen magasra tette a mércét a játékfejlesztők előtt. Nem sokkal utána kihozták a Mortal Kombatot. Ez egy újabb őrületet jelentett a Mega Drive, és MDCD tulajdonosok körében. Ilyen nagy elődök után kíváncsi voltam, mit tudtak alakítani a programozók. Amikor a kezembe vettem a játék dobozát, feltűnt a szépen kidolgozott grafika. Mikor leültem a Mega Drive elé és elindítottam a játékot, már tudtam nem fog csalódást okozni. A játék felépítése hasonlít a Street Of Rage sorozatra, a grafikai megoldások és a küzdelmek a Street Fighter II -re. A déli városrészben élt Ryo Sakazaki barátnőjével és barátjával az olasz származású Robert Garciaval. Mind a ketten a kyokugen karate nagymesterei. Egy nap a pszihopata Mr. Big elrabolta Ryo barátnőjét. Választhatunk, hogy melyik karakterrel indulunk. Nem tudjuk, hogy merre rejtegetik, ezért sorba végig kell járni az összes városrészt. Minden egyes helyszínen meg kell küzdeni a banda egyik emberével. Az összecsapások közötti átvezető animációkon végignézhetjük, amint autón vagy motoron száguldunk (a kerékpározás valahogy kimaradt belőle, pedig levezető mozgásnak ideális). A küzdelmekre szép háttérgrafika, és tökéletes mozgás a jellemző. 24 rúgást és ütést alkalmazhatunk ellenfelünkkel szemben. Ha jól verekszünk, akkor bonus pályát kapunk, ahol energiánkat, életeink számát, vagy pontjainkat növelhetjük. Összesen háromféle pálya van. Ezek közül szabadon választhatunk, amelyikre éppen szükségünk van. Leggyakrabban életeink számával vagyunk gondban. Az első szinten sörösüvegeket kell törni. Öt üveg van sorbaállítva, ezek nyakát kell eltörni tenyéréllel. Bevallom ez nem könnyű feladat. Ha mégis sikerül, szellemi energiánk gyarapodik. A második szinten jégtörés a feladat (Na nem kalapáccsal vagy csákánnyal!). Két támasztékon egy hatalmas jégtömb nyugszik. Ezt kell puszta ököllel kettétörni. Siker esetén életeink száma nő. A harmadik szinten halálos sugarakat kell magunkból kibocsátani amíg a számláló nullára nem ér. Minél többször sikerül, annál több pontot kapunk. Természetesen a küzdelmek során csak bizonyos idő áll rendelkezésre, hogy ellenfelünket legyőzzük. Elárulom nektek, az OPTION menüben beállíthatjátok hány másodpercig tartson egy menet (15, 30, 45, 66, 99 és ameddig az energiád tart). Ahogy előre jutunk, egyre nehezebb ellenfelekre találunk. Ez azt hiszem nem meglepő. Első próbálkozásra, azután a másodikra, a harmadikra, negyedikre nekem sem sikerült első ellenfelemet békésebb világba kényszerítenem. De ezért ne adjátok fel, gyakoroljatok bátran!

-Tom-









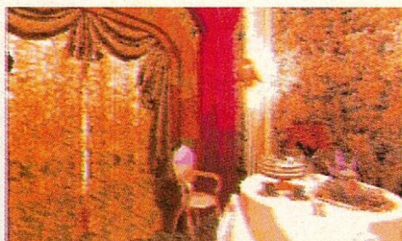
SEGA rovat

YUMEMI

MYSTERY MANSION

Minden elsötétedik, a nappalt felváltja a sötét éjszaka. A titkokkal és borzalmakkal teli villa magába zár. A szobákan rémisztő zene szól és minden halott. Teljesen egyedül vagy, senkire nem számíthatsz csak magadra. A gonosz mágikus erők ura, mely húgodat elrabolta és pillangóvá változtatta, mindenhonnan les rád és arra vár, hogy sötét erőivel vesztedet okozza. Elindulsz hát a gonosz útján, a rémségeket látván szemed előtt egy cél lebeg: húgodat meg kell mentened. Rémisztő zajok vesznek körül és egy gyilkos múmia, kinek érintése halálos. Néha megjelenik egy pillangó melyről azt hiheted, hogy ellenséged, de valójában csak segíteni akar. Bolyongsz a villában, keresel- kutatsz, és talán találsz tárgyakat melyek utadat segítik. Vigyázz ha üt az óra, időd lejár, nincs menekvés, meghaltok. Szobákba kell bemenned és mindent alaposan megvizsgálnod. A villa lakórésze hat helyiségből áll, de ha netán zárva találsz egy-két ajtót és a fejedet jól beverted, talán keress valami kulcsszerűséget mely segítségével bejutsz a zárt ajtók mögé. Keress egy könyvet és azonnal vedd fel, mivel a pályák állását ennek segítségével mentheted ki. Segítségül elárulom, hogy az egyik szobában van egy elkerített tükör. Ebbe belenézve felsejlik előttünk az előrehaladáshoz szükséges következő lépés egy részlete. A villa pincéje négy helyiségből áll, hogy melyik a helyes út, arra magad is rá fogsz jönni. Ha nem bocs, de tévedtem. Labirintusszerű ajtók előtt állsz, s úgy tűnik nincs kiút. De te tántoríthatatlan vagy, hiszen egyetlen testvéredről van szó. A játék első fele még eléggé gyermetegnek tűnik, de bevallom, hogy a közepétől a végéig kb. három napomba tellett míg Tom kollégámmal karöltve végigcsináltam. A játék második felét az is nehezíti, hogy 1 órád van a pálya teljesítésére, ami bizony elsőre nem fog sikerülni. Nem árt ha a játék alatt magad mellett tartasz egy papírt és egy ceruzát (lehet esetleg egy toll is), amennyiben valamelyik helyszínt fontosnak tartod, Piccasso-t megszégyenítő módon lerajzolhatod. A játékhoz kapott színes kis könyvecske néhány oldalán mellesleg megtalálod azokat a tárgyakat, melyeket össze kell gyűjtened. A játék pihent készítői által megtervezett tárgyakat (gyufásdoboz, gyertyatartó, virág stb.) ne csak gyűjtögesd és nézd, hanem használd is. Ha már ezekről a pihentagyú grafikusokról esett szó, meg kell hogy említsem, valószínűleg az ebéd, vagy az éves szabadságuk előtt állhattak, esetleg a Coreldraw rejtelmeivel nincsenek tisztába, mivel a játék ugyan 3-D szerűen készült, de ha például a Grund Zero Texas-hoz hasonlítom, hát mit is mondjak? Talán túl elfogult vagyok a digitalizált játékok iránt, de azt hiszem, ezt a CD- t egy kicsit elkapkodták. A Misztikus Villát csak azoknak ajánlom, akik szeretik a megoldhatatlannak tűnő dolgokat, és némiképp konyítanak angolul. Ha van türelmed és szereted a fejtörő mászkálós játékokat, akkor ez a te játékod. Sok sikert!

Csiri







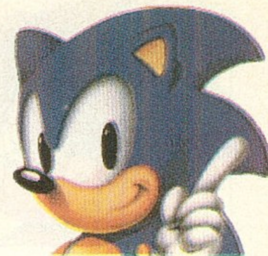








SEGA rovat



Újdonságok! Üdv mindenkinek! Az előző számban már megígértem, hogy folytatom a várhatóan megjelenő programok ismertetését. Akkor még tombolt a nyár, mindenki megérdemelt pihenését töltötte, így nem sok újdonság került piacra. Elérkezett a ősz, lassan hullani kezdenek a levelek, de a játékhullás reméljük hamarabb elérkezik. Most, hogy mindenki kipihenten érkezett vissza a nyaralásból, teljes erőbedobással álltak neki a fejlesztéseknek. Nézzük sorba miket ígérnek szegény újdonságra kiéhezett SEGA tulajdonosoknak. Rögtön az elején egy Virgin érdekesség. Annyi idő után végre megérkezett a Jungle Book Mega Drive verziója. A Game Gear és a Master System változat sikere után méltán remélhetjük, nem okoz majd csalódást. Egy másik érdekesnek ígérkező játék a Vigintől, a Cannon Folder. Ez a program PC-s berkekben már sikert aratott, Mega Drive-ra novemberre jelenik meg. 24 küldetés, 72 pálya, már nem lehet rossz! Külföldi forrásokból arra lehet következtetni, hogy ez a szép őszi hónap lesz a legtermékenyebb ebben az évben. Hogy miért? Novemberben hat új játék kerül a boltok polcaira. Radical Rex (mászkálós játék), Ecco The Dolphin 2 (The Tides of Time), Probotector (lövöldözés hegyek), Tiny Toons Adventure (ne essetek kétségbe, ez nem az amire gondoltok! Kosárlabda, foci és még sok más), Sparkster (Rocket Knight Advebture II), Cannon Folder (lásd fentebb), Boogerman (mászálós játék, tömény őrülettel, humorral).Készül a Lethal Enforcers második része a Gun Fighter. Tökéletesebb grafika, érdekesebb pályák. Új dolognak számít a Mega Drive Mouse, amit ehhez a játékhoz lehet majd használni. Ugyan úgy mint az első része, megjelenik cartridge-on és CD-n is. A verekedős játékok kedvelőinek is jut újdonság idén ősszel. Megjelenésre vár a Clay Fighters című játék. Érdekessége, hogy mindenféle mutáns harcossal lehetünk (a hóembertől a helloweentök-ig). Hamarosan piacra kerül a Tazmánia második része a Taz II, Escape From Mars alcímmel. Októberben adják ki az Urba Strike játékot, ami a Desert Strike, a Jungle Strike után a harmadik rész. Megjelenésre vár a Sylvester & Tweety Mega Drive verziója is. Itt a csúnya, gonosz macs keseríti csőrike életét. Végül egy jó hír a Mega CD tulajdonosoknak. Megjelent végre a várva várt Mega Race. Egy szédületes autóverseny szédületes grafikával. Ennyit mára a tecnhika és tudomány érdekességeiből, újdonságaiból. Legközelebb megpróbálok néhány információt beszerezni a SEGA 32 bites gépéről, és a szoftverekről.

-Tom-

TOP LISTA

Mega Drive

1. Word Champhions. S. 2
2. Dune 2
3. Lost Vikings
4. Puggsy
5. Virtua Racing
6. NBA Jam
7. Mortal Kombat
8. Aladdin
9. Corporacion
10. Super Steet Fighter 2

Master System

1. Road Runner
2. Golden Axe
3. Jungle Book
4. Ace Of Aces
5. Lemmings
6. GP Raider
7. Chuck Rock
8. Out Run
9. World Games
10. Ghost Busters

Game Gear

1. Jungle Book
2. Ecco The Dolphin
3. Super Monaco GP 2
4. Desert Strike
5. Street Of Rage II.
6. Taz Mania
7. Tom & Jerry The Movis
8. Sonic Chaos
9. Mickey Mouse Land Of III.
10. Donald Duck

Mega-CD

1. Tomcat Alley
2. Double Swich
3. Mistery Mainson
4. Lethal Enforcers
5. Jurassic Park
6. Grund Zero Texas
7. Thunder Hawk
8. Mortal Kombat
9. Sewer Shark
10. Dune

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

TIPPEK TRÜKKÖK

T2 - THE ARCAD GAME (MD):
Amikor megjelenik a képernyőn a 'PUSH START' felirat, nyomjuk meg mind a két kotrolpadon egyszerre a következő kombinációt: FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB. Most indítsuk el a játékot, majd az első pályán állítsuk meg. Utána nyomjuk meg egyszerre a 'B' és 'C' gombokat. Máris a következő pályára léphetünk.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (MD):
Pályaválasztás: Indítsuk el a játékot, majd a Konami logo-nál nyomjuk sorba C, B, B, A, A, A, B, C. Amikor megjelenik a főcímképernyő, nyomjuk meg a következő kombinációt: A, B, B, C, C, C, B, A. Indítsuk el a játékot START. Ekkor egy pályaválasztási lehetőséget kapunk.

MORTAL KOMBAT II (MD):
LIU KANG: Lövés: előre, el., alsó vagy felső ütés
Repülő rúgás: el., el., felső rúgás
Bicikli: 4 másodpercig nyomvatartani az alsó rúgást, majd elengedni
Levegőben lövés: urgás közbeni lövés
Kivégzés: 1. védekezés + hátra körözni
2. le, el., hátr., hátr., felső rúgás
Híd: hátr., el., el., alsó rúgás
Babality: le, le, el., hátr. alsó rúgás
Fiendship: el., hátr., hátr., hátr. alsó rúgás

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD³² + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	151920 Ft
Commodore 1084s monitor	31992 Ft
Microvitec Msc.1438 mon.(A, PC SVGA)	55992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	261 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2000 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 Kb cache (CHIP,AMI)	9992 Ft
486SLC-33MHz 64Kb c. (ETEQ,IBM OEM)	9800 Ft
486DLC-40 MHz 128 Kb c. (OPTI,AMI)	12800 Ft
486DX-XXMHz 256 Kb c. 2 VESA (AMI)	9240 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	CYRIX	14680 Ft
	AMD	17992 Ft
	INTEL	23992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	14640 Ft
	AMD	18080 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	18200 Ft
	AMD	23500 Ft
	INTEL	25360 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	23992 Ft
	AMD	22992 Ft
	INTEL	26800 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	68992 Ft

Monitorok

14" SVGA color Daewoo vagy Axion (1024×768,0.28)	23920 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR)	26800 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR,NI)	28892 Ft
15" SVGA color Daewoo (1280×1024,LR,NI,DIG)	39280 Ft
17" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	89600 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1112 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2080 Ft
Realtek VGA kártya 512 kB RAM	3088 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM	3760 Ft
Trident 8900D VGA 0 MB RAM	2640 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA	9520 Ft
ET4000AX VGA 1 MB, VESA	11240 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11360 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15360 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	544 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1292/3552/14992 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15680 Ft
8 MB SIMM 60 ns 36 bit	32080 Ft
16 MB SIMM 60 ns 36 bit	63992 Ft
210/ 270/ 420 MB hard disk	18880,22240,23992 Ft
520/ 1800/ 2100 MB hard disk	31992,129992,149992 Ft

Creative Labs termékek

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Value	5992,10280,13520 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16880,37840 Ft
Hangfalak	660,2400,11200 Ft

Most érkezett:

Gravis Ultra Sound/ GUS Max	18992,28992 Ft
Processzor hűtőborda + ventillátor	696 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	11280 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	3520 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13680,19680 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24600 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	270 MB	420 MB	210 MB	270 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	128k c	2 MB RAM	56.768	60.088	61.840	71.608	74.968	76.720	84.720	111.128
A386DX-40 MHz	64 k c	4 MB RAM	66.896	70.256	72.008	81.776	85.136	86.888	94.888	121.296
C486SLC-33 MHz	128 k c	2 MB RAM	59.600	62.960	64.712	74.480	77.840	79.592	87.592	114.000
C486DLC-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	69.704	73.064	74.816	84.584	87.944	89.696	97.696	124.104
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	80.824	84.184	85.936	95.704	99.064	100.816	108.816	135.224
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	81.904	85.264	87.016	96.784	100.144	101.896	109.896	136.304
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	84.344	87.704	89.456	99.224	102.584	104.336	112.336	138.744
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	90.136	93.496	95.248	105.016	108.376	110.128	118.128	144.536
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	145.168	148.528	150.280	160.048	163.408	165.160	173.160	199.568

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165 vagy Tel: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Panasonic CD-ROM dupla sebesség, vezérlővel

17.120 Ft

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

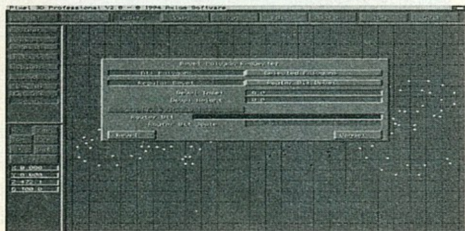
HÍREK

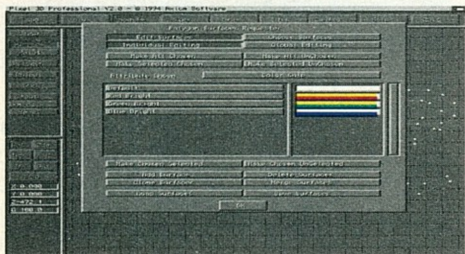
PixPro 2
Jobb, szebb, gyorsabb

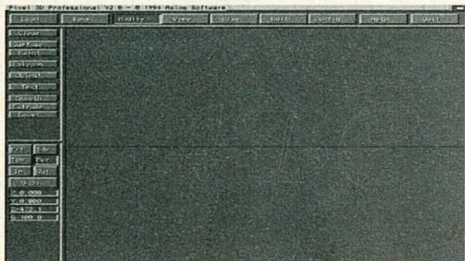
Az amerikai Axiom Software immár sokadik éve fejleszti a Pixel 3D, később Pixel 3D Professional nevet viselő szoftverét, amely nélkülözhetetlen segédeszköz a 3D-vel foglalkozók számára. A PixPro képes BitMap-es felépítésű képek 3D-s objektummá konvertálására. Ez különösen előny az olyan animációknál, ahol egy-egy cég logóját kell életre kelteni. A Síkbeli rajzból egyszerűen nyújtással képezhetünk térbeli alakzatot, hasznos hogy megadhatunk élletörést (Beveling). Ez a funkció meglehetősen fejlett: az élletörés alakját az ún. "Router Bit" segítségével definiálhatjuk amely nem más mint egy tetszőlegesen megrajzolt görbe.

A program felhasználói felülete nagyon barátságos, a 2.0-ás változat feltűnően hasonlít a LightWave-re.









Érdekes funkció a Simítás (Smoothing). Ha nem vagyunk elégedettek a a térbeli alakzat íves részeivel, akkor ezeket tovább finomíthatjuk a programmal. A 2.0-ás PixPro-ban megadhatjuk, hogy ezeket az íveket a program úgy igazítsa, mintha a kontúr egy spline alapú görbe lenne.
Az új program segítségével tökéletesen urai lehetünk a felületi beállításoknak. A felületek színét, árnyalási módját is megadhatjuk, sőt az egyik fájl formátumról a másikra konvertálás közben sem vesznek el ezek az információk.
Apropó 3D-s fájlformátumok, a következőket ismeri a Pixpro: LightWave (object, scene), Imagine, Turbo Silver, Sculpt 3D/4D, Caligari, Draw 4D/Pro, Aladdin, 3D Professional, DXF AutoCAD, 3D Studio, Wavefront, VideoScape (ascii, bibary), Digital Arts.
Természetesen ezek közül bármelyik formában tölthetünk/menthetünk így akár programok közötti konvertálásra is kiválóan használható az új Pixel 3D. Lehetőség van PostScript grafikák betöltésére is, beleértve a Type 1-es betűkészleteket is.
Ínyenceknek való a 3D festés (3D Painting) szerkesztési mód. A perspektivikus képen az előre beállított felületi tulajdonságokat "ráfesthetjük" - a kurzor felület előtt mozgatásával hozzárendelhetjük - az objektum egyes részeihez.

RoboCop TV 3D
de nem stúdió

A Robotzsarut is elérte végzete - a népszerű mozifilmből TV sorozat készült, nem is akármilyen! A vizuális effektek kizárólag Amigán készültek, rengeteg a 3D-s animáció s ezek természetesen mind a LightWave-t dicsérik. Az effektekért felelős csapat vezetője - Lee Wilson meghívta a LightWave alkotóját Allen Hastings-et egy kis premier előtti házi bemutatóra és mindenki megelégedésére a Allen nem volt képes felfedezni a LightWave-el készült részleteket - annyira jól sikerült összeilleszteni az videofelvételeket a 3D-s grafikával.

A filmekben Robotzsaru a legnyaktörőbb jelenetekben sokszor mint LightWave tárgy jelenik meg. A csapat munkájával mindenki elégedett volt, sőt a lelkes Amigás társulat saját ötleteket is kidolgozott az eredeti forgatókönyvhöz képest, és ezek némelyike olyan jól sikerült, hogy a végleges filmsorozatban is helyet kapott.

A Project-en több Amiga 4000-es dolgozott Warp Engine gyorsítókártyával. A grafikus kártyák közül GVP EGS Spectrum, Picasso II segítette az alkotók munkáját SpectraPaint szoftverrel. Természetesen azért a LightWave leképzés gyorsítására egy legendás hírű Video Toaster Screamer-t is beszerzett társaság.

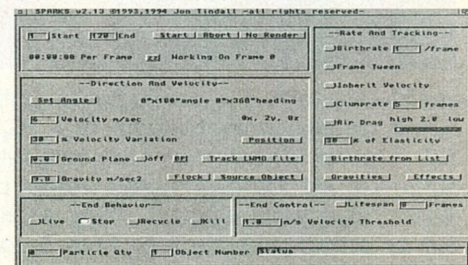
SParks
version 2.13

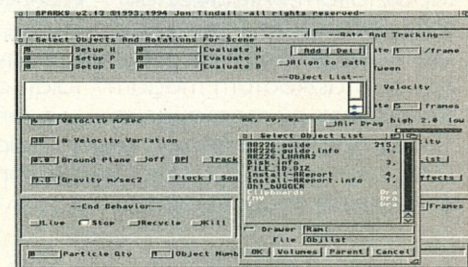
Az amerikai Jon Tindall programozó és 3D rajongó megelégelte, hogy kedvenc programja a LightWave nem képes valósághű mozgások automatikus beállítására.

Így született a Sparks amely nem más mint egy részecske (Particle) animációs modul. Definiálnunk kell a testek tulajdonságait amelyek fontosak a mozgások kiszámításához, a kezdeti állapotot és a Sparks létrehozza a scene fájlt, amelyben a korrekt mozgások vannak. A scene fájlok érdekesen festenek: minden tárgynak minden egyes képkockában kulcsfázisa van.

Így utólag a LightWave-ből nemigen lehet megváltoztatni a mozgásutakat - a Sparks viszont meglehetősen komótosan dolgozza ki a mozgásokat.

MetroGrafx 625. Newton drv. Lake Orion Mi. 48362. Tel.: 810-693-5134





Marinov 'Gaborca' Gábor

Bevezető

Tudjátok mit, játsszunk egy kis de ja vu-t. Amit majd a hírek elején olvasni fogtok, azt már előre elolvashatjátok. Tehát itt az ősz, élénkül a számítógépes világ stb., stb., stb. Egyébként sziasztok, a nevem B. Tóth L... szóval a Káosz bácsinak nem is kell már bemutatkoznia, rossz pénz nem vész el, legfeljebb átalakul... részvénytársasággá *(Ez most nagyon rossz poén volt, bocs - LC).* Mielőtt bármi is elkezdődne - ami késik, nem múlik - szeretném véleményemet nyilvánítani általában a mikroszámítógépes lapok "pártatlanságá"-ról. Itt van például okáért az Ishar 3. Nemrég kaptam meg UHU barátunktól az ST-s verziót, s szó ami szó, le voltam nyűgözve az eredménytől, a játék nemcsak nagyon játszhatóra, élvezetesre sikerült, hanem pl. a grafika is nagyon látványos lett. Minden dicséret a Silmarils-nak, igazán remek lett *(sőt!! - LC).* Nem akarok elfogult lenni *(Hé, ne tessék ott a háttérben fuldokolni! - LC),* de láttam már mást is, mint 80x86-ost. Erre az egyik újság a sok közül mit ír a szoftver tesztelése



mellé, na mit? Aki esetleg nem jött volna rá, annak megsúgom: PC, PC-CD. Máshol láttam már Amigát is feltüntetve, de biztosan letört volna a karja, ha odaírja, hogy ST vagy Atari. Ezt az esetet nem csak az Ishar 3-nál tapasztaltam, találkoztam ilyennel más, jobb sorsra érdemesebb szoftver esetében is. Hogy mi jött rám, hogy így kipanaszkodtam magam? Talán a serdülőkor egy maradványa... Legyen itt vigasztalásul néhány originál pic *(Made by UHU - LC).* Akkor kezdődjön a vigaszság, meg minden...

Lord Chaos alias Low Cost

HÍREK

Hát igen, a nyárnak vége, itt az ősz és vele együtt a számítógépes élet megélénkülése, ami a hírek, események megszaporodását is magával vonja. A mostani hírcsokor tulajdonképpen ennek az előfutára, ezúttal is Memphisto tolmácsolásában.



Az első hír magától az Ataritól és az atarikról, azaz a számítógépes vonalról szól. A nem Intel alapú mikroszámítógépes piac hanyatlása az anyacégnél is felvetette a kérdést, érdemes-e még az évek óta veszteséget termelő számítógépes vonalat tovább életben tartani. Nos, a bejelentés azt hiszem mindannyiunkat megnyugtathat, miszerint az Atari hivatalos álláspontja erről a következő: a piac igényeinek megfelelően gyártja és támogatja a Falcon030-t a jelenleg ismert konfigurációkban, ezenkívül fontolóra veszi Jaguar chipseten alapuló számítógépek kifejlesztését.

- Még júniusban jelentette be Sam Tramiel, az Atari Corp. igazgatója, hogy a C-LAB GmbH, a Steinberg nagy ellenfele megvette az Ataritól a Falcon030 licenszét abból a célból, hogy professzionális zenei munkaállomást fejlesszen belőle.

- Nemrég jelentették be a NVDI legújabb, 3.0-s verzióját, amely *(végre - LC)* tökéletesen támogatja a SpeedoGDOS-t, ezen keresztül a Speedo és TrueType fontokat.



- Egy új gyorsító kártya jelent meg Falconhoz, a Speed Resolution Card, amely 40 MHz-re gyorsítja fel a '030-at. A kártyához tartozik 1 processzor hűtő, és a matkoprót, ill. a DSP-t. Ez még nem is lenne újdonság a többi kártyához képest, az már viszont igen, hogy a kártya a Falcon videoproci órajelét is megemeli. A Benchmark teszteremények szerint a kártyával 45 %-os teljesítmény növekedést érhetünk el mind a processzornál, mind az I/O átvitelnél. Inkompatibilitási problémák eddig még nem jelentkeztek. A Compo bejelentette a SpeedoGDOS 5.0-t, amely az Atari Corp. közreműködésével készült el. A SpeedoGDOS lehetővé teszi, hogy a TOS alapú gépekre készült GEM alkalmazások skálálható vektorfontokat használjanak. A SpeedoGDOS 5.0-s verziója támogatja a Bitstream Speedo, a PostScript Type 1, és a Windows TrueType fontok használatát. A SpeedoGDOS tartalmazza a



legismertebb nyomtatók drivereit, és egy sor új színes nyomtató driverét, közöttük a LaserJet 4-ét is. A Compo Software megjelentetett továbbá két speciális Bitstream fontgyűjteményt a Font Pack Gold-ot és a Font Pack Office-t, amelyek használhatóak a SpeedoGDOS 4.x, 5.x verzióval, ill. a That's Write 3-mal. Mindkét gyűjtemény 100 fontot tartalmaz.

- Az USA Energiaügyi Minisztériuma által alapított Argonne Nemzeti Laboratórium kutatói tanulmányozzák az Atari Jaguar technológia felhasználását, az ún. DAMA project részeként. Ezzel a lépéssel az a céljuk, hogy jobb és szélesebb legyen a számítógépes információs hálózatokhoz való hozzáférés. Egyes gyártók, pl. az Atari jelentős sikert értek el a számítógépek közti ún. vizuális kapcsolat létrehozásában, amelyek könnyű bejutást jelentenek az információs hálózatokba. Mivel a

kiskereskedőknek és cégeknek nincs idejük számítógépes rendszerek megtanulásával bajlódni, ezért a DAMA project ezen kis cégek részére keres új utakat ahhoz, hogy fel tudják használni a nagy cégek által elektronikus úton terjesztett információkat.



A Jaguar technológia azon képességével, miszerint az adott tárgyat képes leíróállományából nagy feldolgozási sebességgel megjeleníteni, és alacsony árával párosulva, az új interface koncepciók felfedezésének motorjává teszi. Az egyik felhasználási terület a marketing, ahol a kiskereskedők megtekinthetik pl. a divattervezők munkáit egy otthoni rendszer segítségével.

Mephisto



GemDOS

Ühm... szóval... izé... rám jött a lelkiismeretfurdalás, szó ami szó, a programozói rovat enyhén szólva el lett hanyagolva Mesterem vezeklésül kijelölte az Atari oldalak továbbvitelét, és én vállaltam a büntetésem. Akkor íme a Gemdos folytatása:

Fdup (Gemdos 68) - file handle-jének duplikálása
p0 (W) - a file handle-je
e (W) - hiba esetén negatív (-35/-37)

Dgetpath (Gemdos 71) - az aktuális útvonal lekérése
p0 (W) - logikai drive száma
(0 = A, 1 = B, 2 = C, ...)
p1 (L) - a puffer kezdőcíme, ahol letárolásra kerül az útvonal
e (W) - hiba esetén negatív (-46)

Malloc (Gemdos 72) - memóriablokk foglalása / maximális szabad memória lekérése (mj.: ez a standard...)
p0 (L) - a foglalandó blokk mérete / 0
e (L) - a lefoglalt blokk kezdőcíme (hiba esetén 0) / a szabad memória mérete

Mfree (Gemdos 73) - a Malloc-kal lefoglalt blokk felszabadítása
p0 (L) - a blokk kezdőcíme

Mshrink (Gemdos 74) - memóriafoglalás (mj.: csak a programunk betöltődése után használjuk egyszer, akkor viszont kötelező!)
p0 (L) - a blokk mérete
p1 (L) - a blokk kezdőcíme (a Basepage címe esetünkben, róla később...)
e (W) - hiba esetén negatív (-40/-67)

Pexec (Gemdos 75) - program betöltése/beindítása
p0 (L) - a be-/elindítandó prg "környezet"-útvonalának kezdőcíme
p1 (L) - a prg command line-jának kezdőcíme
p2 (L) - a prg fileneve/Basepage-ének kezdőcíme
p3 (W) - mód:
0 = a prg betöltése és beindítása
3 = a prg betöltése, a Basepage címét kapjuk meg
4 = a prg beindítása (p2 = a prg Basepage-ének címe)
5 = új Basepage megadása (p2 = az új Basepage címe)
e (L) - a Basepage címe (mód 3,5) / a prg visszatérő értéke (mód 0,4) hiba esetén negatív (-32/-33/-39/-66)

Pterm (Gemdos 76) - program futásának befejezése
p0 (W) - visszatérő érték

Fsfirst (Gemdos 78) - file/alkönyvtár keresése (mj.: evvel tudjuk a keresést elkezdeni, folytatni az Fsnext-tel lehet)
p0 (W) - a keresendő "dolog" attribútuma (file/folder/...lásd: Fattrib (GURU 94/4))
p1 (L) - a keresendő "dolog neve" *-kal és ?-kel tűzdelve (pl.: "chs*.txt")
e (L) - a "dolog" DTA-jának (struktúra-micsoda) címe, hiba esetén -33/-49 (lásd még: Getdta/Setdta)

Fsnext (Gemdos 79) - a keresés folytatása (mj.: minden fsnext alkalmával megkapjuk a köv. cuccot)
e (L) - a következő "cucc" DTA-ja, egyébként -49 (nincs több)

Frename (Gemdos 86) - file átnevezése
p0 (L) - a file régi neve
p1 (L) - a file új neve
p2 (W) - 0
e (W) - hiba esetén -34/-36/-48

Végre vége... béka, izé béke poraira, legközelebb a rendszerváltozók izgalmas világa kerül terítékre...

logout

GemView 3.2

4. rész

Egy file betöltése esetén a program mindig egy ún. ablakban jelenteti meg a látni kívánt dolgot. Ez a tény önmagában még nem is lenne annyira érdekes, ha nem találkoznánk itt is (minden ablakon belül) egy újabb drop-down menüvel, ahol ráadásul a különböző file-okhoz (raster image, metafile, text file, hexdump, resource file) különböző menüsorok tartoznak.

Lássuk először, hogyan néz ki egy ilyen **Window** menü rasztergrafikák esetében:
Window: ablak
Fullscreen: egészképernyős megjelenítés
Iconify: a kép ikonizálása
Reload: az aktuális kép újbóli betöltése (arra az esetre ha elszabtuk volna...)
Pic.Size: képméret
Half: felére kicsinyíti a képet (összesen háromszor lehet)
Double: kétszeres nagyítás (max. két alkalommal)
Original: az eredeti méret visszaállítása
Options: opciók

Global: általános beállítások
Saving Picture: a kimentendő kép színeinek (Mono, Color, TC) és kiterjesztésének megadása, ill. a mentés elvégzése
Zoom: (X): ... (Y): ...: a kép méretének meghatározása
Relativ: százalékosan (eredetileg 100 %),
Absolut: vagy a kívánt felbontás beírásával
LOAD HEX: betölti az állományt, s hexadecimálisan kiíratja azt
Do not Show: a képet nem jeleníti meg a konvertáláshoz
Fullscreen: a grafika mérete itt is átállítható
Zooming/Repeation: "zúmolás"/ismétlés
Reload: az eredeti kép visszatöltése (undo funkció)
Raster: átlépés a Raster menüponthoz
Raster: a grafikához tartozó értékek
Brighten: ...%: a fényesség meghatározása (eredetileg 100 %)
Rotate: ...: az elforgatás beállítása fokokban megadva
Colors: ...: a használható színek száma
Clipping: X,Y,W,H: a kivágott képrészletre vonatkozó adatok;
(X, Y): a kezdőpont koordinátái (bal felső sarok),
(W, H): a végpont koordinátái (jobb alsó sarok)
No Dithering, Color-Dithering: szín-átalakítás (lásd a 3. részt!)
Reload: az eredeti kép visszatöltése
Global: átlépés a Global menüponthoz
TrueColor: egy legfeljebb 256 színű kép palettáját TrueColorrá alakítja át
Invert: a kép invertálása (a negatívját kapjuk)
Rotate -90°: forgatás 90 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba
Rotate +90°: forgatás 90 fokkal az óramutató járásával megegyező irányba
Bright -5%: a fényesség mértékének csökkentése 5%-kal
Bright +5%: a fényesség mértékének növelése 5%-kal
Extern: külső egységek
Save: a pic kimentése megadott kiterjesztéssel
Print: a kép nyomtatása
Modul: külső modulok használata
Bitmap double: kétszeres nagyítás
Bitmap half: felére kicsinyítés
Horizont. double: vízszintes kétszerezés
Horizont. flip: vízszintes tükrözés
Horizont. half: vízszintes felezés
Vertical double: függőleges kétszerezés
Vertical flip: függőleges tükrözés
Vertical half: függőleges felezés
Send xAcc: a file átküldése egy másik programba vagy accessoryba
Colors: színek
Take Colors: a kép pillanatnyi palettabeállításának elfogadása (csak ha az Extra menü Color Reset opciója ki van kapcsolva), ez lehetővé teszi például azt, hogy az egyik kép színeit átadjuk egy másiknak
Color Map: az aktuális kép palettájának megtekintése, ill. ennek átállítása a szokásos RGB összetevőkkel
Color Scale: az alapszínek átállítása
Red: vörös
Green: zöld
Blue: kék
Reset: az eredeti állapot visszaállítása
Dither: szín-átalakítás (lásd a 3. részt!) Floyd-St., JJN-Dither, Stucki, Halftone, Quickdither
HexDump/ASCII-Text: egy új ablakot nyit meg, s megjelenteti benne az aktuális képfile-t hexában, ill. ASCII-ben

GEM Metafile-ok (vektorgrafikák) esetében:
Window: ablak
Window Fit: oda-vissza váltás a teljes ablakot kihasználó, ill. a normális képmegjelenítés között
Iconify: ikonizálás
Reload: visszatöltés
Pic.Size: képméret
Half: felére kicsinyítés (korlátlanul)
Double: kétszeres nagyítás (korlátlanul)
Original: eredeti méret
Pages: oldalak (többoldalas metafileoknál)
Prev Page: az előző oldal megjelenítése
Next Page: a következő oldal megjelenítése
Options: opciók
Global: általános beállítások (ld. feljebb!)
Raster: egy új ablakban a vektorgrafikát raszterré alakítja át
Output options: kimenő opciók
Transfer TEXT: a képen található szövegeket is átalakítja raszterré
Transfer PATTERN: a színezéseket (fillezéseket) is átalakítja
SOLID PATTERN: csak abban az esetben használatos, ha a Transfer PATTERN kikapcsolva van; itt állítható be, hogy csak körvonalas vagy fillezett legyen-e a grafika
Preset clip rect: ajánlatos ezt mindig bekapcsolva hagyni!
HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Text és HexDump file-oknál:
Window: ablak
Iconify: ikonizálás
Reload: visszatöltés
Font Size: a karakterek mérete
Smaller: kisebb
Greater: nagyobb
Standard: szabvány
Font Select: karakterkészlet választás
HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Resource file-oknál:
Window: ablak
Iconify: ikonizálás
Reload: visszatöltés
SelectTree: lépkedés az ágrajzban
Prev Tree: visszalép egyet az ágrajzban
Next Tree: előrelép egyet az ágrajzban
First Tree: lépés az első ágra
Raster: egy új ablakban az RSC file tartalmát rasztergrafikává alakítja át
HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Végül pedig egy közérdekű ataris információ: egyre többen érdeklődnek lemezújságunk folytatásával kapcsolatban, s ezért kötelességemnek érzem, hogy válaszoljak ezzel kapcsolatban: "A COMA nem vész el, csak átalakul", vagyis amint ismét összegyűlik kellő mennyiségű anyag, lesz nyolcadik szám is... Ehhez viszont mindenképpen az Olvasók segítségét várjuk!!!

Legközelebb is lesz "Drágakő-Nézegető"! *(Ugh ! - Lord Chaos)* Stay tuned!

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

E havi számunkban folytatjuk az Amiga felhasználói felületével kapcsolatos forráslisták közlését. Ez alkalommal egy picit módosítottam az előző számunkban megjelent listán, az ellipszisek rajzolása helyett ugyanarra az ablakra kirakunk egy gadget-et, s az ablak lezárását, illetve a gomb lenyomását külön figyeljük. A rutin használja a 2.0-s rendszertől élő gadtools szolgáltatásait. Az Amiga operációs rendszerének fejlesztői is hamar felfigyeltek az intuition gadget-kezeléssel kapcsolatos hiányosságaira, s létrehozták a gadtools library-t. A gadtools library rutinjait egy újabb szintként tudjuk elképzelni az intuition felett, amely helyettünk fogja kezelni az intuition egyébként meglehetősen nehézkes rutinjait. A gadtools-szal együtt egy halom újabb gadget osztály is megjelent, figyelembe véve a rendszer alá fejlesztő igényeit. Ezeket minden Amiga felhasználó nap mint nap láthatja, kezelésük dokumentálva van, ezért itt nem vesztegetünk több szót rájuk. A hely rohamosan fogy, rá kell térjek a forráslista ismertetésére.

A szükséges könyvtárak, ill. az új screen megnyitása után elkérünk a GetVisualInfo függvény meghívásával tudatjuk a gadtools-szal, hogy vajon miféle képernyőre akarjuk az ő gadget-jeit helyezni. A GetVisualInfo visszaad egy pointert a VisualInfo struktúrára, ami a gadtools sajátja. A CreateContext függvénnyel csinálunk egy láthatatlan, kiválaszthatatlan gadget-et, amelyre majd a többi gadget-et fogjuk felfűzni. A CreateGadgetA az adott NewGadget struktúra alapján elkészíti a kívánt gombot, majd hozzáfűzi az előbb készített láthatatlan gadgethez. Ezek után visszaad egy pointert az új gombra, amelyet egy következő gadget készítésénél használhatnánk fel, de jelenleg nincs szükség rá. Megnyitjuk az ablakot, majd a RefreshWindow függvénnyel utasítjuk a gadtools-t, hogy a szükséges frissítéseket végezze el az ablakban található gadget-eken.

Az előző forráslistához képest változás, hogy az ablak portját is a gadtools-on át kell figyeljük. Ez azért szükséges, mert egy gadtools gadget esetleg több intuition gadget-ből áll, s a gadtools-nak nálunk hamarabb kell tudnia, ha a felhasználó "hozzányúlt" egy ilyen alap gadget-hez. Ha valaki az exec-en át figyeli a gadget-eket, azt figyelheti meg, hogy az összetettebb gadtools osztályok (mint például egy cycle gadget) nem működnek.

Lap alja, záróra, nincs több helyem...

Prunoki, az ács

```
        incdir  include:

        include lvo3.0/exec_lib.i
        include lvo3.0/intuition_lib.i
        include lvo3.0/gadtools_lib.i
        include intuition/intuition.i
        include libraries/gadtools.i

TRUE            equ     1

s               move.l  4.w,a6
                lea     BASE(pc),a5
                move.l  a7,stackp

                lea     IntName(a5),a1
                jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
                move.l  d0,IntBase(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                lea     GadName(a5),a1
                jsr     _LVOOldOpenLibrary(a6)
                move.l  d0,GadBase(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                move.l  IntBase(a5),a6
                sub.l   a0,a0
                lea     ScreenTags(pc),a1
                jsr     _LVOOpenScreenTagList(a6)
                move.l  d0,spointer(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                move.l  GadBase(a5),a6
                move.l  spointer(a5),a0
                sub.l   a1,a1
                jsr     _LVOGetVisualInfoA(a6)
                move.l  d0,visualinfo(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                lea     gadgettag(pc),a0
                jsr     _LVOCreateContext(a6)
                move.l  d0,context(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                move.l  #BUTTON_KIND,d0
                move.l  context(a5),a0
                lea     _NewGadget(pc),a1
                move.l  visualinfo(a5),
                                gng_VisualInfo(a1)
                sub.l   a2,a2
                jsr     _LVOCreateGadgetA(a6)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                move.l  IntBase(a5),a6
                move.l  spointer(a5),screenptag
                sub.l   a0,a0
                lea     WindowTags(pc),a1
                jsr     _LVOOpenWindowTagList(a6)
                move.l  d0,wpointer(a5)
                tst.l   d0
                beq.w   Error

                move.l  GadBase(a5),a6
                move.l  wpointer(a5),a0
                sub.l   a1,a1
                jsr     _LVOGT_RefreshWindow(a6)

GetMsg          move.l  GadBase(a5),a6
                move.l  wpointer(a5),a0
                move.l  wd_UserPort(a0),a0
                move.l  a0,a4
                jsr     _LVOGT_GetIMsg(a6)
                tst.l   d0
                bne.s   GotMsg
                move.l  a4,a0
                move.l  4.w,a6
                jsr     _LVOWaitPort(a6)
                bra.s   GetMsg

GotMsg          move.l  d0,a1
                move.l  im_Class(a1),d7
                move.l  GadBase(a5),a6
                jsr     _LVOGT_ReplyIMsg(a6)

                cmp.l   #IDCMP_GADGETUP,d7
                bne.s   window
                move.l  IntBase(a5),a6
                move.l  spointer(a5),a0
                jsr     _LVODisplayBeep(a6)
                bra.s   GetMsg

window          cmp.l   #IDCMP_CLOSEWINDOW,d7
                bne.s   GetMsg

                bsr     ShutDown
                rts

ShutDown        tst.l   gadgettag
                beq.s   nogadgets
                move.l  IntBase(a5),a6
                move.l  wpointer(a5),a0
                move.l  gadgettag(pc),a1
                moveq   #-1,d0
                jsr     _LVORemoveGList(a6)

nogadgets       tst.l   wpointer(a5)
                beq.s   nowindow
                move.l  wpointer(a5),a0
                move.l  IntBase(a5),a6
                jsr     _LVOCloseWindow(a6)

nowindow        tst.l   gadgettag
                beq.s   nogadgets2
                move.l  GadBase(a5),a6
                move.l  gadgettag(pc),a0
                jsr     _LVOFreeGadgets(a6)
                move.l  visualinfo(a5),a0
                jsr     _LVOFreeVisualInfo(a6)

nogadgets2      tst.l   spointer(a5)
                beq.s   noscreen
                move.l  spointer(a5),a0
                move.l  IntBase(a5),a6
                jsr     _LVOCloseScreen(a6)

noscreen        tst.l   IntBase(a5)
                beq.s   noint
                move.l  IntBase(a5),a1
                move.l  4.w,a6
                jsr     _LVOCloseLibrary(a6)
noint           rts

Error           bsr     ShutDown
                move.l  stackp,a7
                rts

;=============================================
ScreenTags      dc.l    SA_Width, STDSCREENWIDTH
                dc.l    SA_Height, STDSCREENHEIGHT
                dc.l    SA_Depth, 3
                dc.l    SA_DisplayID, HIRES_KEY
                dc.l    SA_Title, ScreenTitle
                dc.l    SA_Type, CUSTOMSCREEN
                dc.l    SA_Pens, Minimal
                dc.l    TAG_DONE
ScreenTitle     dc.b    "OwnScreen",0
Minimal         dc.w    -1
WindowTags      dc.l    WA_Left,50
                dc.l    WA_Top,58
                dc.l    WA_InnerWidth, 150
                dc.l    WA_InnerHeight, 100
                dc.l    WA_DragBar, TRUE
                dc.l    WA_DepthGadget, TRUE
                dc.l    WA_CloseGadget, TRUE
                dc.l    WA_CustomScreen
screenptag      dc.l    0
                dc.l    WA_Gadgets
gadgettag       dc.l    0
                dc.l    WA_SmartRefresh, TRUE
                dc.l    WA_Title, WindowTitle
                dc.l    WA_IDCMP, IDCMP_CLOSEWINDOW !
                                IDCMP_GADGETUP
                dc.l    TAG_DONE
_NewGadget      dc.w    31,26,74,13
                dc.l    ButtonText
                dc.l    FontAttr
                dc.w    0
                dc.l    PLACETEXT_BELOW
                dc.l    0
                dc.l    0
ButtonText      dc.b    "Quit",0

                even
FontAttr        dc.l    FontName
                dc.w    8
                dc.b    0,$41
FontName        dc.b    "topaz.font",0
WindowTitle     dc.b    "ownwindow",0

                even
stackp          dc.l    0

BASE            OFFSET  0
IntName         dc.b    "intuition.library",0
GadName         dc.b    "gadtools.library",0

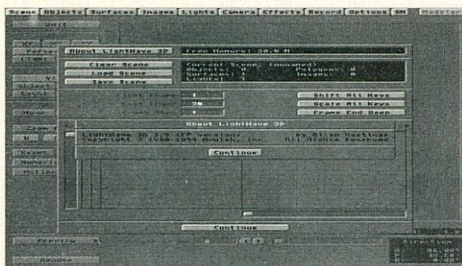
                even
IntBase         dc.l    0
GraphBase       dc.l    0
GadBase         dc.l    0
visualinfo      dc.l    0
context         dc.l    0
spointer        dc.l    0
wpointer        dc.l    0
                ENDOFF
```

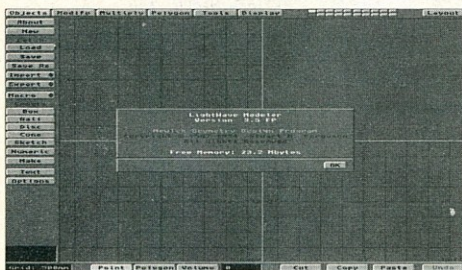
Ui.: ha valakit az Amiga rendszere bővebben érdekel, keresse valamikor a Computer Karácsony környékén az Aurum DTP Stúdió gondozásában megjelenő, a témával kezdők számára is kimerítően foglalkozó könyvet.

HÍREK

LightWave
Semmi extra

Megjelent a LightWave 3.5-ös verziója, ahogyan az előző GURU is jelezte a közelgő eseményt. Az előzőleg ismertetett 3.2-es tesztverzióhoz képest nem számolhatunk be semmilyen lényeges újdonságról. Elmaradtak a várva várt Plug-in textúrák és felület beállításhoz tartozó





gyorsleképzés. A Layout és a modeler is immár különálló, önmagában is futtatható fájl - így végre az Amiga hagyományaihoz híven tetszőleges számú LightWave-et elindíthatunk kegymással párhuzamosan (míg az egyik számol a másikkal dolgozhatunk tovább).

A Modeler egyetlen érdekesebb újdonsága a Metaform eszköz, amellyel tovább szaporíthatjuk egy test polygonjainak számát s könnyen készíthetünk a segítségével organikus formákat.

A 3.5-ös LW mind a Toaster csomag upgrade-jeként, mind pedig különálló szoftvercsomagként is forgalomba kerül.

A különálló változat ára: $600.

NewTEK 1200 Executive Drive Topeka, KS 66615 Tel.: 800/843-8934

Meghalt Jay Miner

Meghalt Jay Miner az "Amiga atyja". 1994 Június 20.-án búcsúzott el az élettől, a California állam beli El Camino kórházban hosszas betegség után.

Jay 1982-ben vált ki az Atari-tól ahol Chip tervezőként dolgozott, hogy saját céget alapítson, megvalósítsa saját elképzeléseit és egy forradalmian új hardvert hozzon létre - így született meg az Amiga Inc. Az ő vezetése alatt verbuválódott az eredeti Amiga csapat és született meg az Amiga hardver amelyet később a Commodore megvásárolt. Az Amiga architektúra kifejlesztése mellett Jay Miner vezető szerepet játszott a gyógyászatban a PaceMaker-ekbe való mikro chip-ek fejlesztése terén is. Míg egészsége engedte Miner rendszeresen látogatta az Amiga Show-kat, szeretett elbeszélgetni a felhasználókkal - csakúgy míg a kezdetekben amelyek az Amiga megalkotására inspirálták.

Azt hiszem mi sem búcsúzhatunk szebben Jay Miner-től mint Peggy Herrington aki a következőket írta a GENIE elektronikus hálózatán:
"Adios Jay. Sohasem feledünk el téged - az Amigádat."

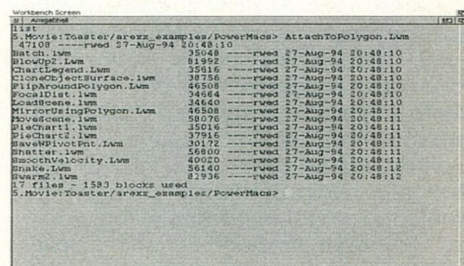
Newton törvénye

Az amerikai Cybernetica nevű kis cég egy nagy programmal rukkolt ki az amerikai 3D-s szoftverpiacra. Termékük neve: Newton's Law azaz Newton törvénye és nem más mint egy fizikai mozgásmodellező LightWave-hez. A felhasználónak nincsen más dolga csak beállítani a globális és az egyes testekhez tartozó fizikai tulajdonságokat a többi a program dolga: meghatározza a valósághű mozgásutakat. Ilyen tulajdonságok pl. a tömeg, súrlódási együttható, rugalmasság - vagy a globálisak közül a gravitációs erő, szél vagy légnyomás.

A hasonló jellegű termékekhez képest (Sparks, Dynamic Motion Module) teljese a Newton's Law teljesen LightWave szerű felhasználói felületével emelkedik ki.
A Program ára: $249
Cybernetica 310 E. Haley St. Santa Barbara, CA 93101 Tel.: 805/730-7330

PowerMacros
Jó erőben

A kenguruk földjén készítette el a CineGraphics cég a "PowerMacros for LightWave" című 17 darabos makrógyűjteményét a LightWave-hez. Számos érdekes és hasznos rutin kapott helyet a csomagban, amely mind a Modeler mind a Layout funkcióinak körét bővíti. Pl. az egyik se-



gítségével betölthetünk egy egész Scene-t a Modeler-be, tetszőlegesen megadott számú és eloszlású térbeli! darabora szeletelhetünk egy testet, vagy éppen hozzárendelhetünk egy kanyargó spline úthoz egy testet úgy, hogy a test alakja mozgás közben követi az utat.
A makrógyűjtemény ára: $149
CineGraphics 933 W. Fyans St. Geelong, Victoria Australia 3220 Tel.: 52-786530

Green kártya
Zölden jobb?

Az energiatakarékos A Sunlogix Inc. legújabb fejlesztésű GREEN kártyájával jelentős energiát takaríthatunk meg olyan helyeken, ahol a számítógép(ek) és egyéb perifériák csak szakaszosan vannak kihasználva, és reggeltől estig be vannak kapcsolva. A PC-be helyezhető kártya figyeli az összes(!)létező portot, és az egyéb kártyákat is. (BBS,MODEM,FAX)
Forgalmazó: SPIEL-R Kft.

AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

Legutóbb ismét félbe maradt a szemaforokat és használatukat bemutató írás - most folytatjuk.

A szemaforrendszer lehetőséget biztosít arra, hogy nem csak egyetlen, hanem egy teljes szemaforlista feletti rendelkezéshez juthassunk. Ennek segítségével elkerülhetők az olyan holtpontok, mikor két vagy több taszk próbálja megszerezni ugyanazokat a szemaforokat. Pl. ha az 'A' taszk megszerezte az '1'-es szemafort és megpróbálja megszerezni a '2'-est azután, hogy a 'B' taszk már megszerezte a '2'-es szemafort, de még nem szerezte meg az '1'-est, akkor mind a két taszk működése be fog fejeződni. Az exec.library ObtainSemaphoreList() és ReleaseSemaphoreList() függvényeinek használatával elkerülhetők az ilyen problémák.

A szemaforlista egy listafejléc egy listához, mely SignalSemaphore struktúrákból áll. A szemaforlista nem tartalmazhat publikus szemafort. Ennek oka, hogy a szemaforlistát kezelő függvények standard node struktúrákat használnak.

A szemaforlistához való hozzáférés megosztására használjunk újabb szemafort. Hozzuk létre egy publikus szemafort és használjuk a szemaforlista listafejlécéhez történő hozzáférés megosztására. Ez lehetőséget add az exec ObtainSemaphoreList() hívások védelmére. Ha egyszer hozzáférésünk van a listához az ObtainSemaphore() meghívásával, megszerezhetjük az összes szemafort a listából az ObtainSemaphoreList()-tel, vagy megszerezhetünk egyes szemaforokat az ObtainSemaphore() meghívásával. Amikor befejeztük a védett objektumokkal a műveleteket, akkor a szemaforokat szabadítsuk fel a ReleaseSemaphoreList() függvénnyel, majd a listát biztosító szemafort a ReleaseSemaphore() meghívásával. Pl.:

```
ObtainSemaphore((struct SignalSemaphore *)SemaphoreList);
ObtainSemaphoreList(SemaphoreList->sl_List);

/* Itt az objektumok védettek és megváltoztathatóak */

ReleaseSemaphoreList(SemaphoreList->sl_List);
ReleaseSemaphore((struct SignalSemaphore *)SemaphoreList);
```

Ezzel a szemaforokról írt sorozatunk végére értünk. Az egyes részek olvasásakor többször hivatkoztunk a listákra, de felépítésük részletezésére nem tértünk ki. Most itt a lehetőség (és a hely), hogy pótoljuk a hiányosságot.

Az Amiga rendszerszoftvere a vezérlő adatstruktúrák erősen dinamikus környezetében működik. A exec tervezésének korai szakaszának jól eltalált pontja volt, hogy megtartották a rendszert flexibilisnek és nyitottnak az által, hogy nem hoztak létre mesterséges határokat a rendszer által használható struktúrák számában. A statikus, állandó méretű rendszer táblázatok helyett, az exec dinamikusan létrehozott struktúrákat használ, melyeket igény szerint csatlakoztathat a rendszerhez.

Az exec listákat használ a rendszer struktúrák belső adatbázisához. A taszkok, a megszakítások, a message-ek, I/O műveletek kérései (és minden más egyéb is) az exec listakezelő mechanizmusán keresztül kerül kezelésre és kiszolgálásra. A listák közös adatszerkezetet használnak és az exec rendelkezik ezek manipulálására szolgáló függvényekkel. Mivel ezeket a struktúrákat hasonlóan kell kezelni, az exec-nek csak kevés függvényt kell megvalósítania.

A listák a fejlécből és node-oknak nevezett láncolt elemekből állnak. A fejléc tartalmazza a láncolt lista első és utolsó elemére mutató pointert (memóriacím). A fejléc címe az egész lista kezelésére szolgál. Amikor egy listára hivatkozunk, akkor ez alatt a fejléc címét értjük. Továbbá a fejléc megadja a listabeli elemek típusát.

Egy node két részre bomlik: *lista láncolási* és *tartalmi* részre. A láncolási rész tartalmazza a memóriapointereket a megelőző és a következő node-ra, a node típusát és a node prioritását. A tartalmi rész tárolja a számunkra érdekes adatok struktúráit. Egy C nyelvű struktúraként a láncolási rész a következő módon lett definiálva:

```
struct Node {
  struct Node *ln_Succ;
  struct Node *ln_Pred;
  UBYTE ln_Type;
  BYTE ln_Pri;
  char *ln_Name;
};
```

, ahol:

ln_Succ: a lista következő node-jára mutat
ln_Pred: a lista előző node-jára mutat
ln_Type: a node típusát adja meg
ln_Pri: a node prioritását adja meg
ln_Name: a node kiírható nevére mutat.

Ezek ismeretében érthető, hogy pl. az exec Interrupt struktúrája miért a következő módon lett megadva:

```
struct Interrupt{
  struct Node is_Node;
  APTR is_Data;
  VOID (*is_Code)();
};
```

Itt az *is_Data* és az *is_Code* mezők reprezentálják a node hasznos tartalmát.

Mielőtt egy node-ot a listához fűznénk, inicializálnunk kell. Az inicializálás az *ln_Type*, *ln_Pri* és *ln_Name* mezők értékének beállítását jelenti. Az *ln_Succ* és *ln_Pred* mezők nem igényelnek előzetes inicializálást. Az *ln_Type* mező tartalmazza a node adattípusát. Ez adja meg az exec-nek (vagy más alrendszernek), hogyan értelmezze a node tartalmi részét. A standard rendszer típusokat az exec/nodes.h (.i) tartalmazza.

```
NT_UNKNOWN      0
NT_TASK         1   /* Exec task */
NT_INTERRUPT    2
NT_DEVICE       3
NT_MSGPORT      4
NT_MESSAGE      5
    /* Indicates message currently pending */
NT_FREEMSG      6
NT_REPLYMSG     7
    /* Message has been replied */
NT_RESOURCE     8
NT_LIBRARY      9
NT_MEMORY       10
NT_SOFTINT      11
    /* Internal flag used by SoftInits */
NT_FONT         12
NT_PROCESS      13  /* AmigaDOS Process */
NT_SEMAPHORE    14
NT_SIGNALSEM    15  /* signal semaphores */
NT_BOOTNODE     16
NT_KICKMEM      17
NT_GRAPHICS     18
NT_DEATHMESSAGE 19
NT_USER         254
    /* User node types work down from here */
NT_EXTENDED     255
```

Az *ln_Pri* mező egy előjeles numerikus érték -128 és +127 között, mely a node prioritását adja meg a listán belül elhelyezkedő többi node-hoz képest. A nagyobb pozitív értékek magasabb prioritást jelentenek, ez alapján 127 a legmagasabb prioritás, a nulla a névleges prioritás, és -128 a legkisebb prioritás. Néhány exec lista prioritás szerint sorba rendezett. Ilyen listákban a magasabb prioritású node a lista elejénél (fejénél), az alacsonyabb prioritású a végénél helyezkedik el. A legtöbb exec listában a prioritás nem használt. Ilyen esetekben a legjobb a mezőt nulla értékkel inicializálni.

Az *ln_Name* mező egy pointer egy NULL karakterrel végződő stringre. A node neveket többnyire szimbolikus nevek node-hoz kötésére használják. Ezek hasznosak a hibakeresés során. Általában jó gondolat minden node-ot elnevezni.

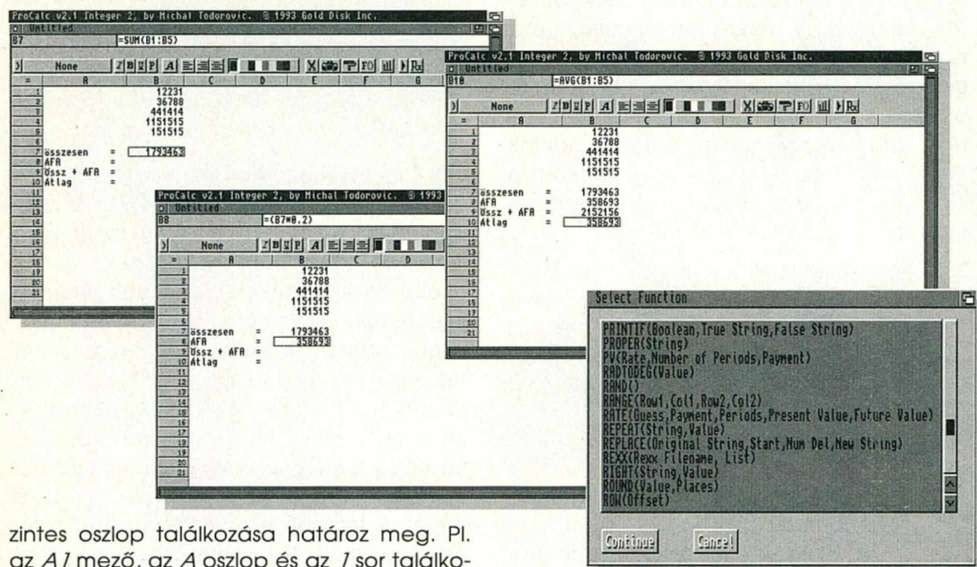
Az oldal véget ért, folytatás legközelebb.

(JOCO)

TÁBLÁZATKEZELŐ-PR

Napjainkban a számítógép legfőbb alkalmazási területei kétségtelenül a szövegszerkesztés, DTP, adatbázis-kezelés, és a táblázatkezelés területek közt oszlanak meg. Ezek a felhasználások teszik egyszerűvé a levelek, kimutatások, magyarul a különféle adatok kezelését. Amigára is számtalan ilyen típusú felhasználói program létezik. De most eddig egy kicsit elhanyagolt területtel, a táblázatkezelő programokkal foglalkozunk. PC-re ilyen alapvető táblázatkezelő programok az Excel, Lotus1-2-3, Quattro stb. Ezek a PC-s programok már elérték az ésszerűség és tökéletes használhatóság határait. Most nem akarok vitába bocsátkozni az Amiga és a PC-s táblázatkezelő programok közötti különbségeken, ezt ki-ki maga döntse el.

De mik is azok a táblázatkezelő programok? Erről szinte mindenkinek a különféle grafikonok jutnak az eszükbe, holott ez csak a táblázatkezelők látványosabb része. De alapvetően matematikai, számbeli adatokat kezelő programról van szó. A tábla vízszintes sorokra és függőleges oszlopokra van felbontva. Vízszintesen A, B, C, ... betűkkel, függőlegesen pedig 1, 2, 3, 4, ... számokkal lehet rájuk hívatkozni. A tábla legkisebb eleme a mező. Ez egy olyan terület, amit egy függőleges sor és egy vízszintes oszlop találkozása határoz meg. Pl. az *A1* mező, az *A* oszlop és az *1* sor találkozása. Ezekkel a mezőkkel végezhető műveletek alkotják a táblázatkezelő programokat. Az adatokat neked kell bevinned, utána a kiválasztott matematikai műveletek sokaságát végezheted el. Nagy előnye abban áll, ha esetleg megváltoztatod valamelyik adatot, akkor automatikusan újra számolja a táblázatot, így az eredmények is azonnal módosulnak. Adatbázisok kezelése, rendezése is lehetséges.



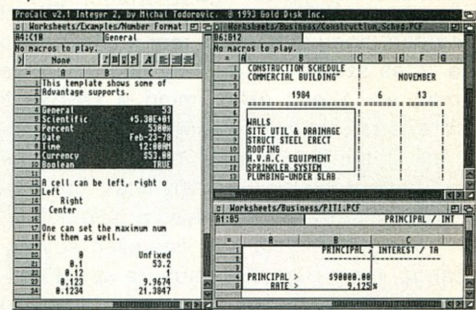
Amigán igen sok táblázatkezelő program létezik, és terjedt el. Ilyenek a ProCalc V2.0 (1993) és PlanIT V4.0 (1990) TurboCalc, Money Matters, Mini Office, és az Easy Calc stb. Ezek többsége tökéletesen működik még a legkisebb A500-on (1 MB) is. A1200 felhasználóknak a ProCalc és a TurboCalc programokat ajánlom, mivel teljesen kihasználják az AGA Chipset lehetőségeit. Otthoni használatra megfelel az összes program, sőt arra tökéletesen alkalmas, hogy megtanulva, később sokkal könnyebben sajátíthatjuk el a PC-s táblázatkezelőket. Itt is létezik alap, ún. adatszerkezet, struktúra. A táblázat formátumoknál a Lotus1-2-3 kompatibilitás a létkérdés, mivel ők teremtették meg ezt a típusú alkalmazást.

Hogyan használjuk? Egy rövid általánosan használható példán írom le a program kezelését. A kezdők kedvéért. A feladat több szám összeadása, a végeredményhez az ÁFA (25 %) hozzáadása és átlagolása. Az adatok bevitele (számok, szöveg) után válasszuk ki egérrel azt a mezőt, ahova az összesített eredményét szeretnék kapni pl. a B7 mező. Válasszuk ki a Edit/Paste Function menüt, vagy a panelen látható F() menüt. Ez a matematikai műveleteket tartalmazza. Select Function-ból a SUM, azaz összeadás pontot, majd jelöljük ki folyamatosan nyomva az egeret a B1-B5 mezőket, és Enter. A többi művelet is hasonló elv szerint működik, vagyis először a cél mezőt válaszd ki, majd a forrásokat. Fent az ún. inputsor látható, itt írható be akár közvetlenül a végzendő funkció, illetve a kiválasztott mezőn aktuális funkció nézhető meg, ez az alatta lévő ún. kijelző sorban is látható. A műveletek = karakterrel kezdődnek, a példánál maradva a B7-es mezőn a =SUM(B1:B5) látható.

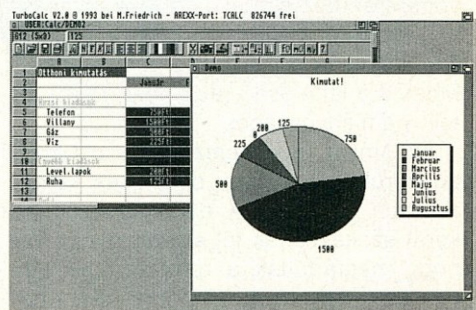
Hogyan kezdjük? Mielőtt elkezdenél dolgozni a programmal, alakítsd, kongfiguráld! Ezt általában a konfig, ill. a preferences menüben találhatod meg. Optimalizáld a géped képességeihez. Ezt nem csak a programból, hanem a Tool Type-ból is elvégezheted!

ProCalc V2

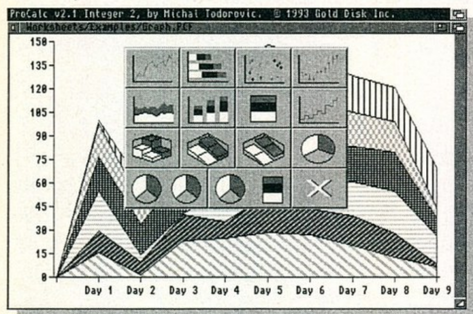
Gold Inc. forgalmazásában került ki a piacra. A szerkezete könnyen áttekinthető. 133 beépített matematikai funkciót használhatunk.



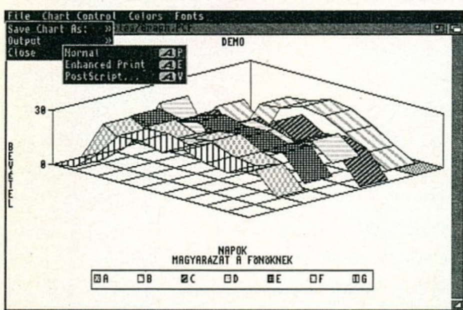
A 14 féle grafikai megjelenítési funkció mellett, egy kitűnő nyomtatási rész áll a rendelkezésünkre. Ebben akár postscript formátumba is menthetünk, de a mátrix nyomtatása is jó. Külön nyomtatási rész gondoskodik a grafikonok korrekt kinyomtatására. Egyetlen hátránya, hogy a currency-t (pénzegységet) csak a szám elé óhajtja helyezni. Elég furcsán néz ki a Ft1000 kijelzés. Lotus1-2-3 adatokat nemcsak fogadni képes, hanem ebben a formátumban ki is menti a kész adatokat. Messzemenően rendszerbarát program, jól használható az ARexx funkciója, és a Macro része is korrekt. Akárcsak a többi táblázatkezelőnél, itt is a legtöbbször használt funkciók az ún. Panel-en kaptak helyet. Nyolc főmenü és számtalan almenük közt válogathatunk. Főmenüi közül az első a Project, itt a különböző lemez, printer, új táblázat nyitási, és törlési műveleteket végezhetjük el. A második, Edit menüben, akárcsak egy szövegszerkesztőben, itt található a másolás, vágás, beszúrás stb. funkció. Ezenkívül a kijelölt blokkok kivitele fájlba, illetve másik, már megnyitott táblázatba (External). Ugyancsak itt található a Paste Function, azaz a matematikai funkció menü. A következő főmenü a Format. Ebben található a mezőformátumok beállításai. Vagyis a numeric format pl. Percent (százalék), Date, Time, currency (pénz) stb.



OGRAMOK AMIGÁRA



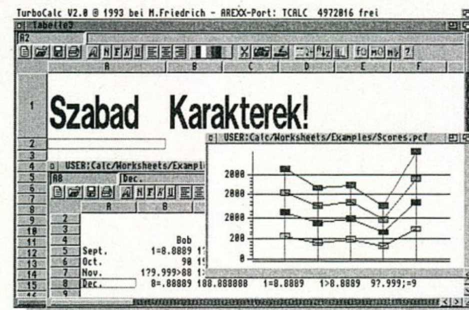
Ugyancsak itt van az Alignment (igazítás), Font, color, és a max-decimál beállítások. Ezek és a többi formátum műveletek az éppen aktuális mezőre, mezőkre érvényesek. Style tag menüben a kijelölt formátumot lehet másolni, módosítani, ami igen megkönnyíti a munkát. A következő Options menüben található a Column with (oszlop szélesség), Palette, Freeze, Unfreeze (fagyasztás) oszlop és sor, Control panel, Password funkciók mellett a Preferences menü. Megjegyezném, hogy itt kapcsolható be a say (beszéd) opció, ami hiba esetén ékes angolsággal beszél hozzánk. A Command menüben a goto cell, recalculate (újra számoló), Cell note, Borders (keret), optimize menük vannak. Az Outlines menüben a területekre vonatkozó, kijelzési



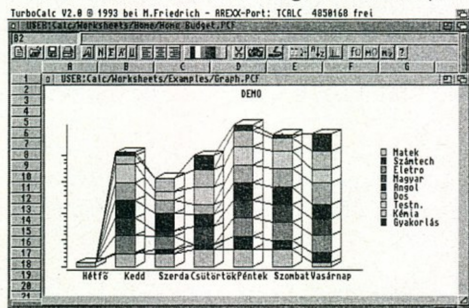
funkciók. Akkor célszerű a használatuk ha nagy területtel dolgozunk, ami nem változik, így nem muszáj ezeket látni. Ekkor a create/row menüvel a kijelölt területet lezárhatjuk és csak az első, vagy utolsó oszlop, vagy sor látszik, de az ezeken végrehajtott műveletek ugyan úgy élnek. A lezárt rész egy > jellel van jelölve, erre rá klikkelve kinyitható a lezárt rész. A Data menüben egy komplett és jól használható adatbázis részt találunk. De ennek az ismertetéséhez egy külön oldal kellene. Használata röviden, jelöld ki az adatbázist (definie), majd a critéria táblát, és extracttal lehet végrehajtani az aktuális műveletet. A Function menüben D-vel kezdődő funkciók vonatkoznak az adatbázisokra, Pl. DSUM. Az utolsó menüben Macrot, lehet definiálni illetve a komfortosabb ARexx-et. Egy kicsit körülményes a relációk, egyes adatcsoportok, táblázatok közötti adatcsere kialakítása.

TurboCalc V2

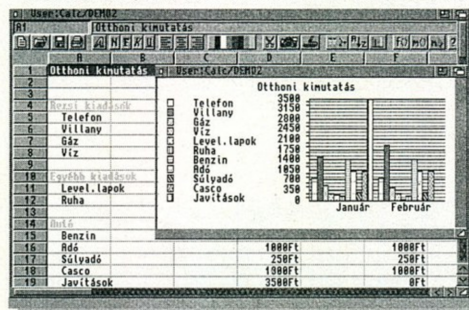
Creative Developments kiadása 1993-94. Hátránya, hogy csak német verzióban létezik, illetve félig német, félig angol. A me-



nük angolul vannak, ezt mi választhatjuk ki, de a matematikai, grafikai és a help funkciói németül beszélnek. Mindamellett itt már a forint is a számok végére kerül (Opci-



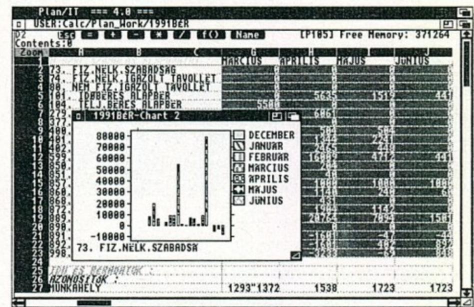
ons/Local) menü. Export és import funkciói az Excel mellett a ProCalc formátumra is kiterjednek. Hatféle grafikont készíthetünk, illetve ezek különböző fajtáit. Az adatbázis kezelői része nem annyira komfortos mint a ProCalcnak, de ami kell az benne van. 250



beépített funkció között válogathatunk, és olyan macrot találhatunk benne, aminek képességei a legjobb programokkal vetekszenek. Felépítése kísértetiesen hasonlít az előbb ismertetet ProCalchoz. Kezelése, konfigurálása egyszerű.

PlanIT V4.0

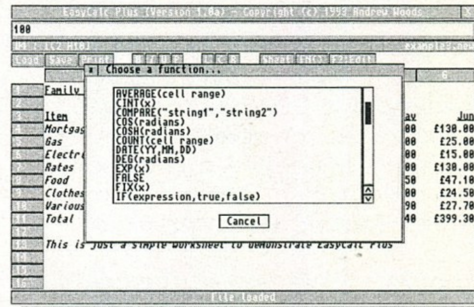
Intuitive Technologies 1988-90. Ez a legrégebbi és talán a legelterjedtebb program Amigára. Nem olyan szép mint az előbbi programok, de mindkettő előnyeit egyesíti. Kitűnően konfigurálható a currency és a



printer. Help funkciója bármikor lehívható, itt is Lotus1-2-3 adatokkal tud dolgozni, a 65 funkciója több mint elég. A használható grafikonok száma 11. A program hardver és hely igénye is szerény, így nem meglepő a gyorsasága. Beépített számológép eredményeit átmásolhatod a táblázatba. Komolyabb feladatok elvégzéséhez feltétlenül ezt a programot ajánlom. Egyedüli hátránya, hogy nem használja ki az WB2-3 lehetőségeit, de a keletkezési dátumról ítélve ez nem írható a program hibájára.

EasyCalc

Végezetül a számtalan ShareWare táblázatkezelő programok közül ezt szeretném



bemutatni. Andrew Woods (1993) készítette. Egyszerű, tipikusan otthoni feladatokra alkalmas, ezt a mérete is mutatja (100 kB). A matematikai funkciók száma 50, ami ugyan nem sok, de az aktív felhasználók kb. ennyit használnak. Érdekessége a Amiga Guide formátumú Help használata. Nincs benne adatbázis kezelő rész, valamint csak angol fontban (£) tud gondolkozni. A grafika megjelenítésére egy külön programot kell használni az EasyGraf-ot. Regisztrációs díja £10.

Mivel igen tömören kellett írni erről a témáról, nagyon sok minden nem fért ebbe a két oldalba. Ezért arra kérnélek benneteket, ha bármilyen kérdésetek lenne vagy többen igényelnétek a téma folytatását, feltétlenül írjatok. Végezetül köszönettel tartozom egykori számítástechnika tanáromnak Jókuti Györgynek, a felejthetetlen Quattro óráiért.

Feri (Angler)

PC HÍREK

WING COM. 3
Játék vagy film?

A Wing Commander sorozat óriási sikereket ért el, és azon néhány játék közé tartozott, melyek filmes hangulatot tudtak közvetíteni. Az Origin minden játékában törekszik erre. A legújabb fejlesztéseikben, mint Bioforge és System Shock, 3D-s nézőpontból, illetve szintetikus szereplőkkel dolgoznak, így próbálják meg elérni azt, hogy a játékos tényleg a történések középpontjában érezze magát.

Egészen más kaliberű azonban az ez évi fő projectjük, a Wing Commander 3. Ezzel a játékkal akarják megmutatni, hogy milyen komoly lehetőségek is rejlenek a CD-ROM-ban, és ezzel új standard-et akarnak felmutatni a CD-ROM-os játékokat készítő cégek számára. Az eddigi "interaktív filmek" minimálisan tartották azt, amit ígértek. Az Origin új játékában nem elégszik meg azzal, hogy a CD-t megtölti digitalizált videókkal és szövegekkel, hanem valódi filmhőst szeretne a játékosból faragni. Ehhez nem annyira új számítógépes technikákat használnak, hanem konzekvensen alkalmazzák a különböző filmes technikákat, professzionális gépekkel és technikai szinten dolgoznak.

A játék költségvetése 3.5 millió dollár. Egy hónapig forgatnak egy profi hollywood-i stúdióban. A kilrathy-k és a színészek jelmezei és maszkjai ugyanolyan igényességgel készültek, mint bármely filmnél. Amivel olcsóbb lehet egy ilyen CD-s játék előállítása, az az, hogy a háttereket a számítógép generálja (profi Silicon gépeken dolgoznak), így nem kell drága díszleteket építeni. Ezt a technikát egyébként George Lucas is alkalmazta a ranchén található profi stúdióban, az Ifjú Indiana Jones tv-sorozat készítésekor. Valószínűleg egyre inkább el fog terjedni a teljes filmes körben. A játék másik érdekessége, hogy végre igazán profi színészekkel dolgoznak, mint Mark Hamill (Csillagok Háborúja - Luke Skywalker alakítója), Julian Reyes, Tym Curry (kilrathy hang)... Hogy ne legyenek sematikusak a jelenetek (mint pl. Szomszédokban), ehhez jó és lelkes színészek kellenek, hiszen igen nehéz és fárasztó a színészeknek igényesen eljátszani egy-egy jelenetet a 2-3 féle verzióban is. Ezek kimenetele lehet totál ellentétes (pl. 3 szereplő vitatkozik vagy nyugodtan megbeszélik a gondokat...). Érdekesség, hogy itt nem kék, hanem halványzöld vászon előtt veszik fel a vágandó jeleneteket, mert az egyenruhák java része kék.

A játéknak kinn kell lennie karácsonyra, hiszen ekkora beruházás esetén már nem lehet hónapokat késni az óriási anyagi veszteségek nélkül. Most nem késhet féléveket az Origin. A játék maga is state-of-the-art lesz. SVGA grafika a játék közben is, így eszméletlen élethűek a gépek. Óriás űrhajók közelébe repülhetünk, sőt egyes küldetések csak úgy lesznek megoldhatóak, hogy ha belerepülünk egy-egy cirkáló belsejébe és megsemmisítünk valamit.

Remélhetőleg minden összejön az Originnek, és karácsonykor már betehetjük a fa alá, illetve a gépeinkbe az új játékot. Ha mindent sikerül tartaniuk amit ígértek, akkor egy új korszak köszönthet be nemcsak a PC-s CD-ROM-os játékok között, de az egész szórakoztatóiparban is. Könnyen lehet, hogy az Origin e játékával egy hosszan tartó, és előremutató új trendet indít meg.

FORTE VFX1
A Virtuális Valóság

Ma nagy a divatja a virtuális valóság témának. Több ilyen rendszer tűnt fel és el viharos gyorsasággal.

Azonban több nyugati lapban elemezték, és nagy kiállításokon mutatták már be a Gravis (Ultrasound) új VR rendszerét nagy sikerrel. A VFX1-t HMS-nek (=Head Mounted System) nevezte el a gyártó cég. Ezt tartják az első tömegfelhasználásra is alkalmas rendszernek. Két részből áll: a fülhallgatót és két színes LCD kijelzőt tartalmazó sisak, és a Cyberbat-nek nevezett kézi irányító. A rendszer jellemzői: a fülhallgató Hifi-sztereo holografikus 3D-s hanggal, mely minden fontosabb hangkártyával (természetesen az Ultrasounddal is) együttműködik. A sisakba építettek egy igen jól működő, ún. Head Tracking System-et, mely arra szolgál, hogy a fej minden irányba történő elfordulását érzékeli, és ennek megfelelően változtatja a képet. Körbefordulhatunk 360 fokban és le-fel 70 fokig.

A tesztelők szerint a sisak igen kényelmesen fekszik a fejen, hosszasan sem zavaró. A SEGA kísérleti rendszerénél tapasztalt kb. tíz perc játék múlva fellépő fejfájásról itt már nincs szó. A képminőség egyik vélemény és az általam látott képek alapján igen jó, bár egy újság értékelése szerint szimulátorokhoz nem elég kontrasztos.

Evvel ellentétesnek tűnik a rá fejleszteni készülő cégek névsora is: Microprose, Interplay, Lucasarts, Psygnosys. . . A rendszer a legtöbb mostani játékkal is együtt működik. A tesztelők a Wings of Gloryval, Doom-mal és Shadow Casterrel próbálták ki, és 30 perc múltán sem igen akarták abbahagyni. A Cyberbat tulajdonképpen egy joysticknak felel meg, egy kézzel lehet tartani, és nyolc programozható gomb van rajta.

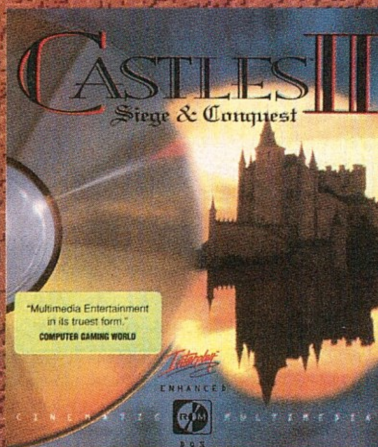
Az ősztől szériában gyártott VFX1 ára induláskor 500 dollár lesz. Ez egy idő után csökkenni fog, és ekkor játékosok nagy tömegei számára kerülhet testközelbe a Virtuális Valóság jó minőségben. Későbbi verzióba be akarnak építeni még egy mikrofont is, hogy a multi-player-es vagy modemes játékoknál a játékosok tudjanak kommunikálni egymással (izgalmas lesz egy szimulátorban vagy éppen a DOOM-ban átszólni a társunknak, hogy szedje már le azt a barmot mögülünk...)

Remélem még az idén tudunk egyet mi magunk is tesztelni, és akkor természetesen leírjuk majd a véleményünket.

Charlie

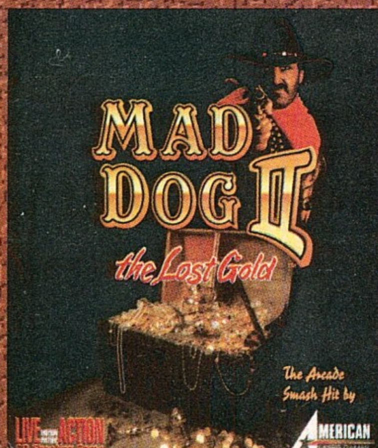
Ismét néhány újdonság akadt a kezünk ügyébe ebben a hónapban is. Az ismertetett CD-ket az érdeklődők az AUTOMEX Kft Bp Wesselényi u. 21 sz. alatti boltjában megtekinthetik, illetve meg is vásárolhatják.

CD-ROM NEWS



Castles II
Interplay
(MS-DOS CD-ROM)

Másfél évvel ezelőtt jelent meg a nagy sikert aratott Castles játék folytatása. Míg az első részben még csak a várunk építésével és esetleges támadáskor a védelem megszervezésével foglalkozhattunk, addig a második részben a játék már teljes Anglia elfoglalásáért ment. A cd-s változatra másfél évet kellett várni, hogy megérte-e, azt nehéz eldönteni. A normál floppys verzióhoz képest érdemi változás nem történt. Ugyanúgy provinciákat kell elfoglalnunk, diplomáciai intrikákat kell kevernünk, katonákat kell felvennünk és természetesen fel kell építeni, majd meg kell védeni a várainkat. A kibővített cd-verzióban ami elsőre feltűnik, az a direkt CD-ről lejátszott zene. A többi újítás csupa szokásos multimédia cd-re jellemző dolog: Digitalizált szöveges bevezető és bemutató, öt órányi digitalizált szöveg profi színészek előadásában, digitalizált videók az Alexander Nevsky és a Nyolcadik Henrik magánélete című kosztümös filmekből. Aki el akar mélyülni a középkori várakban folyó élet megismerésében, annak ajánlom.



Mad Dog II
American Lase Gamesy
(MS-DOS CD-ROM)

Ismét elmehetünk a vadnyugatra az American Laser Games segítségével, és halálra lövöldözhetjük magunkat. Az igen sikeres első rész után megérkezett tehát a folytatás. Nem sok újítás történt, a jól bevált dolgokra alapoztak. Sok ellenfél, most már három kísérő és persze egész képernyős video. A kép most is elég pixeles, de ha messzebbről nézzük, akkor elfogadható. Az előzőhöz képest talán nehezebb lett a játék. Tulajdonképpen mindenkinek ajánlható, sok kellemes órát el lehet ezzel is tölteni, akárcsak az elődeivel.



LawnmoverMan
SCI
(MS-DOS CD-ROM)

A tavalyi év egyik nagy sikerfilmje volt a Fűnyíróember. Ebben a filmben foglalkoztak legerősebben eddig a virtuális valósággal, mint a jövő egy érdekes fejlesztésével. Természetesen egy ilyen szorosan a számítógépekhez kötődő film nem maradhatott számítógépes játék verzió nélkül. A játékban doktor Angelo-t irányítod a Cyberjobe által kreált virtuális valóságban. Dr. Angelonak először meg kell menteni Carla-t, majd Peter-t, ekkor lehet remény arra, hogy kimenekül e világból. Tizenkét epizódon kell keresztül verekedned magad.

1. Ledge of darkness: Oszlopokon kell ugrálni - nagyon fontos a jó időzítés. 2. Cyber Boogie: Csatornákon keresztül kell végigverekedned magad, anélkül, hogy a falnak csapódnál. 3.Crack the code: Néhány ajtót kóddal zártak le, ezeket kell megfejtened. 4.Tune in: Egy virtuális klaviatúrán kell megismételned a hallott dallamot. 5.Path to freedom: Egy áramköri lapon keresztül kell megtalálnod a kivezető ösvényt. Először tanulmányozni kell, és kitalálni a megoldást, majd végrehajtani. 6.Acces denied:A zárt ajtó kinyitásához, egy robotot irányítva kell összegyűjtened kulcsokat. 7.Into the void:Át kell juss a Vortex híd másik oldalára anélkül, hogy ugyanarra az egységre lépnél, mint a láthatatlan Dr. Timms. 8.Breaking Through: Father Mc Keen-nek és neked van egy-egy ágyútok, és köztetek pedig egy fal egy kis lukkal rajta. Ezen kell pontosan átlőnöd, hogy eltaláld ellenfeled. 9.Leap of faith: A megfelelő pillanatban kell ugranod, különben a halálba siklasz. 10.The sting: Irányítsd a Cybermeheket a halálba. 11.Spin out:Meg kell oldanod a rejtvényt. 12.Glory road:Meg kell fordítsd a futószalagok irányát.

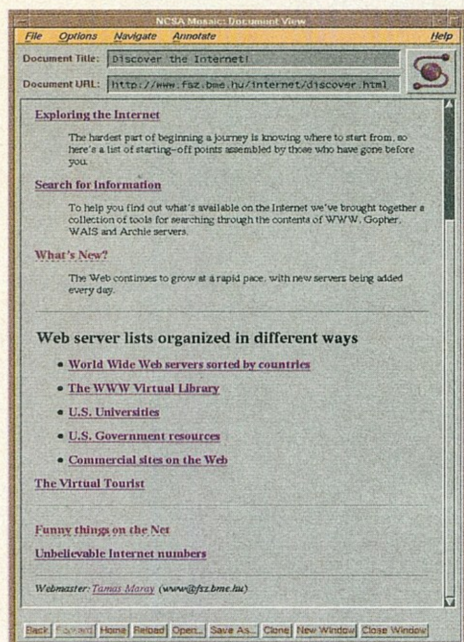
A játék érdekes lenne, kihívást is jelentene, de sajnos a 16 színű renderelt grafika igen csúf, és a 256 színű változatot még csak ígérik. Csak elszántaknak és Lawnmoverman-őrülteknek ajánlható.

Charlie

Az Internet és szolgáltatásai

Az Internet Amerika és Európa után kezdi meghódítani Magyarországot is: egyre több felsőoktatási intézményben, kutatóintézetekben, állami hivatalok válik elérhetővé. Cikkünkben megkíséreljük bemutatni, hogy mi az Internet, milyen szolgáltatásokat nyújt és milyen szabályokat kell betartani a használatakor.

Az Internet abból az igényből nőtt ki, hogy egyre többen és többen akarnak hozzáférni távoli nagy adatbázisokhoz. Nagy volt az igény az elektronikus posta és a számítógép hálózatok egyéb szolgáltatásai iránt. Problémát az jelentette, hogy különféle hálózatok, bár sokféle szolgáltatást nyújtottak a felhasználóknak, sajnos ezek elszigetelt egységek voltak, melyek - a helyi igényeknek megfelelően - a legkülönfélébb hardver technológiákat tartalmazták. Az Internetet az az igény hozta létre, hogy összekapcsolják a különböző hálózatokat és olyan hálózati rendszer jöjjön létre, amely a felhasználók felé egységes rendszerként jelenjen meg. Az Internet megjelölést ma a TCP/IP technológiával összekapcsolt általános célú adatkommunikációs hálózatok összességének a megjelölésére használják.



A TCP/IP elnevezés a két fő szabvány nevének rövidítéséből keletkezett (TCP, Transmission Control Protocol és az IP, Internet Protocol).

A TCP/IP-t tehát a valós élet hozta létre, s ezért igen nagy számú és különböző protokollok összessége a TCP/IP. A TCP/IP alapját az előbb már említett IP, TCP, UDP (User Datagram Protocol) valamint az ICMP alkotják. Ezeket a protokollokat a felhasználó már szinte észre sem veszi, mert felhasználói szintű protokollok olyan mértékben eltakarják a TCP/IP-t.

Application
Transport
Internet
Network Interface
Hardware

Az Internet hálózati rendszer az OSI modellhez hasonlóan réteges felépítésű, azonban rétegek száma és szerepe némileg eltérő.

A TCP/IP protokollt az Egyesült Államok Védelmi minisztériuma (Dod) fejlesztette ki a 70-es években, de a fejlesztésben több vezető amerikai egyetem is részt vett. Így válhatott a TCP/IP az amerikai egyetemeken akkoriban már széleskörűen használt UNIX operációs rendszerek részéve. Ebben a munkában a Californiai Berkeley egyetemnek volt a legnagyobb szerepe. A TCP/IP és UNIX kettős az elmúlt 10-12 évben óriási karriert futott be az egyetemeken, az oktatásban, kutatásban és mérnöki munkahelyeken. Az Internet a világ nagyobb és leggyorsabban növekvő hálózatává vált: kb. 2.5 millió számítógép van bekapcsolva az Internetbe, kb. 30 millió felhasználója van az összes kontinensen (az Antarktiszon is!) ill. több mint 100 országban.

Az Internetet világon mindenütt egyetemi és kutató intézetek kezdték el üzemeltetni, de mint mindenütt itt is megjelent az üzlet. Az Internetet ezek az intézetek tartották el a költségvetési pénzekből, így érthető, hogy az Internetet üzemeltetők idegesek lesznek, ha valaki pénz szerzésre, és nem oktatásra és kutatásra használja az Internetet. De mostanra kissé megváltozott a helyzet: magán befektetők az Internet technológiájára alapozva alternatív hálózatokat hoztak létre, amelyek mára már szintén az Internet részévé váltak. Magyarországon az IIF hozta létre, és üzemelteti az egyetemek, főiskolák és kutató intézetek közötti IP gerinc hálózatot, és tudomásom szerint az EUnet Hungary az aki különböző szolgáltatások nyújt az üzleti felhasználóknak.

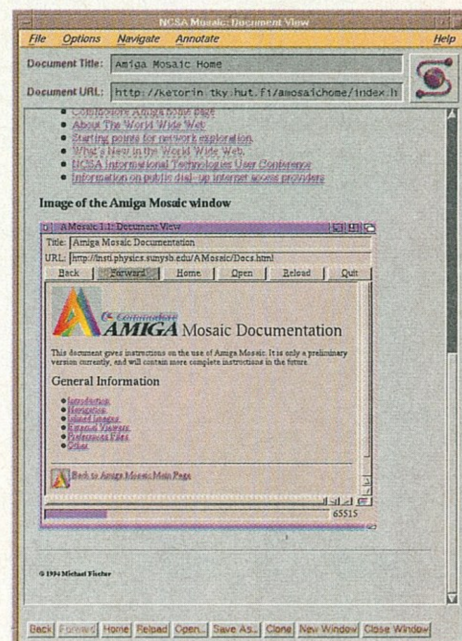
A TCP/IP nem vált csak a UNIX-os számítógépek monopóliumává, hanem léteznek implementációk Amigára (pl. AS225 vagy AmiTCP), Macintoshra (pl. MacTCP), MS-DOG-ra (ez most nem sajtóhiba, az Internet szlengjében így nevezik) (pl. NCSA Telnet, PC/TCP, SunNFS) és Windowsra is.

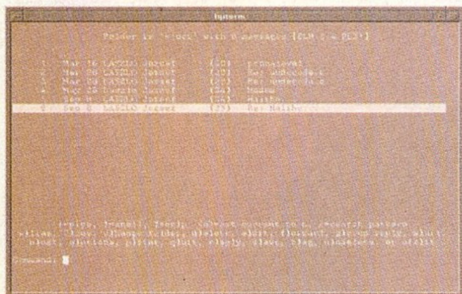
Az Internettel való ismerkedést szerintem célszerű a szolgáltatásokkal kezdeni, mivel így az ember láthatja, hogy mire képes az Internet, és, hogy eldöntse, érdekli-e őt az, hogy hogyan működik, vagy nem.

Az egyik leggyakrabban használt szolgáltatása az Internetnek a levelezés. A legnagyobb vonzereje az **E-mail**-nek, hogy a világ másik pontjára rendkívül gyorsan, akár néhány perc alatt, (ezért Magyarországon sokan fénypostának is hívják), rendkívül olcsón küldhetünk üzeneteket, amelyek szinte bármit tartalmazhatnak. Ez azt jelenti, hogy azt jelenti, hogy az elektronikus levelek nemcsak szöveget, hanem képeket, hangot, és akár általunk definiált csatolt dokumentumokat is tartalmazhat. Elképzelhető persze, hogy a levelező programunk nem támogatja az ilyen ún. MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) leveleket, akkor csak le kell cserélnünk egy olyanra, amely támogatja ezt a szabványt. Az Interneten a levelezés ugyanis, ilyen szempontból ketté van osztva: Vannak az ún. MTA-k (Mail Transfer Agent-ek), amik azért felelősek, hogy egy helyesen megcímzett levél eljusson a címzettjéhez, és vannak az ún. MUA-k (Mail User Agent-ek), amik a levél helyes megjelenítéséért és a levelek általában egy áttekinthető dosszié-rendszer történő elhelyezéséért felelősek.

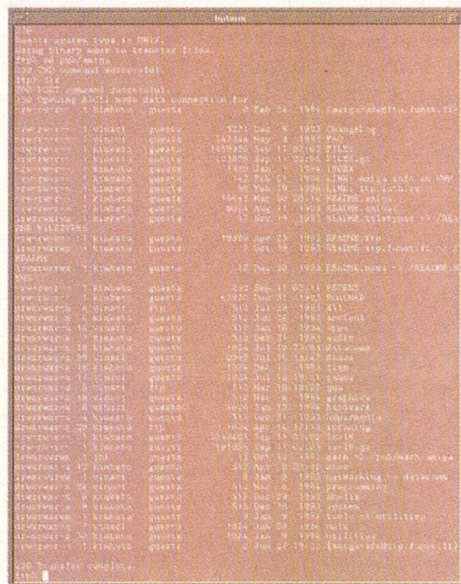
Az E-mail népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy levélen keresztül el lehet érni egyéb szolgáltatásokat is.

Az egyik ilyen szolgáltatás például a **listaszerver**. A listaszerverhez egy levelet küldhetünk, és abban például leírjuk, hogy szeretnénk feliratkozni egy listára. Mik ezek listák? A listák tulajdonképpen az azonos érdeklődési körű emberek E-mail címeit tartalmazzák. A listaszerverhez ezek után, ha írunk egy levelet, amiben kérdéseket tehetünk fel, bejelenthetjük, hogy feltaláltuk ill. megírtuk mindenidők legjobb "gadget"-jét, ill. programját és szeretnénk közkincsé tenni. Ezek után a listaserver (egy program természetesen) ezen levelünket elküldi minden ebben a tárgyban érdekelt a listában nyilvántartott személynek, s ők válaszolhatnak feltett kérdésünkre, vagy megoszthatják véleményüket kedvenc bigyónkkal kapcsolatban. Csak egy ízelítő ezeknek a

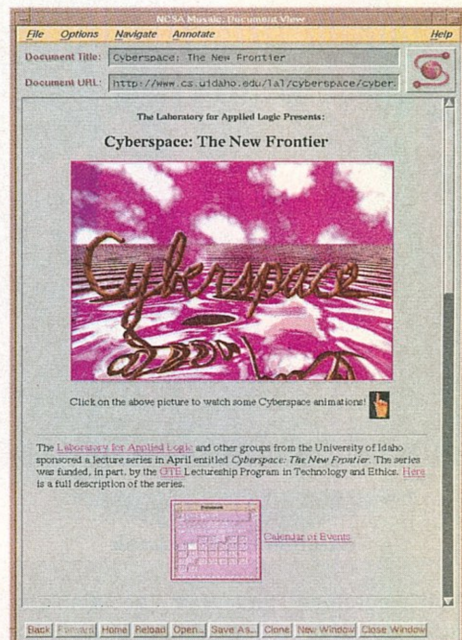




listáknak a sokaságából: Amigáról, Imagineről, Dante Isteni színjátékáról, IBM PC audio kártyák programozásáról, Shakespeare értelmezéséről, az ófrancia helyesírásról, modern művészetekről, bio- és megújulóenergiaforrásokról stb.
Másik levelezésen át elérhető szolgáltatás a különböző program és adatarchívumokhoz való hozzáférés. Vannak direkt speciális célra készült archívumok pl.: IBM PC-s programok, Macintosh-os programok, tudományos és műszaki számítási programok, egy-egy operációs rendszerhez patch-ek és kiegészítések. De lehetőségünk van az általában FTP-vel elérhető archívumok elérésére tervezett ún. **ftpmail szerverek** használatára is. Az összes levélen elérhető szervereket egy, a szervertől függő egyszerű parancs nyelvvel kell vezérelni, úgy hogy a parancsokat vagy a levél törzsébe, vagy a témaleíróba (Subject) írjuk.
Az Internet másik nagyon kedvelt szolgáltatása az **FTP** (File Transfer Protocol). Ezen szolgáltatás segítségével egyszerűen másolhatunk fájlokat a helyi gépünkre távoli gépekről, vagy fordítva (egyes FTP implementációval akár 2 távoli gép között is). Normál esetben a távoli gépen is kell, hogy legyen account-unk. Az FTP-nek azonban van egy nyilvános file szolgáltatás része is az anonymous FTP. Az anonymous FTP szervereken a file-ok tartalom szerint katalógusokban vannak rendezve (akár mint egy Unix-os file-rendszerben, vagy akár mint egy BBS-en). Fontos különbségek BBS-ekkel szemben, hogy általában sokkal rendszerezettebben vannak ezeken a szervereken az adatok, és hogy az archív szerveren csak legális, tehát shareware, freeware vagy public domain programokat és adatokat találunk. Erre kötelezi ezen szerverek üzemeletetőit a Netikett is. Attól azonban, hogy így nincs semmi információ ezeken a szervereken nem kell tartani: nem ritkák a több Gigabájt méretű (akár 100 Gbyte!) méretű archívumok.
Az FTP szolgáltatásra épül rá az ún. *Aminet.* Az Aminet archív szerverek egy csoportja, amelyek a legnagyobb Amigával kapcsolatos archívumot tartalmazzák. Mindegyik tartalmazza a teljes archívumot, ami lehetővé teszi, hogy különböző országok Amigásai a hozzájuk legközelebbi Aminet szervert használják, és ezáltal a leggyorsabban jussanak hozzá a legújabb shareware programokhoz.
A következő széleskörben használt szolgáltatása az Internetnek a **Telnet**. Ezzel a szolgáltatással a távoli számítógépre a hálózaton keresztül jelentkezhetünk be. A hálózat "átlátszó", azaz ugyanúgy dolgozhatunk mint a saját gépünkön dolgoznánk. Ezzel szolgáltatással általában nyilvános témaszámokhoz, közérdekű szolgáltatásokhoz, könyvtári rendszerekhez, adatbázisokhoz férhetünk hozzá. Például a Budapesti Műszaki Egyetem központi könyvtára *telnet tulibb.kkt.bme.hu* paranccsal érhető el, Audio CD-ket rendelhetünk egy katalógusból a *telnet cdconnection.com* paranccsal, információkat kaphatunk a legutóbbi földrengésről a *geophys.washington.edu* címen (a Magyarországi földmozgásokról a *sas.seismology.hu* címen).



A levelezés után a légszelesebb körben használt Internet szolgáltatás a **Usenet News**. A Usenet News több mint 4000 újság, témakörök szerint csoportosítva. Téma választéka hasonlít a levelezési listákhoz, annál is inkább mert a levelezési listák egy része bekerül ezekbe az újságokba. Nagy különbség, hogy míg a levelezési listáknál addig rajta vagyunk a listán míg nem iratkozunk le róla, itt vagy elolvassuk az újságot, vagy nem. Az újságokat az "újságos bódék" (news szerver) őrzik. Ezek a szerverek együtt működnek és az újságok frissítését, a cikkeket, továbbítják egymásnak. Egyedül a news szerveren múlik, hogy mennyi ideig tartja meg a cikkeket. Csak illusztrálásul, hogy milyen óriási forgalom bonyolódik a Usenet-en: Az egyik Magyarországi news szerveren egy hétig tartják csak meg a cikkeket, és így is majdnem 1 Gbyte-ot foglalnak el a cikkek. A fontosabb newsgroup-ok archívumba szoktak kerülni általában egy anonymous FTP szerveren. Az újságok (newsgroup-ok) hierarchikusan vannak szervezve például tudományos (sci), számítástechnikai (comp), szabadidő és hobbi (rec), közösség és életmód (soc), egyéb (misc) és alternatív (alt). Ezeken a nemzetközi újságokon kívül létezhetnek regionális és nemzeti újságok is, amelyek száma jóval felülmúlja nemzetköziekét. Például: magyar (hun), német (de), japán (fj), clarinet (cl) stb. Néhány példával illusztrálom a Usenet newsgroup-ok sokszínűségét: *sci.astro.hubble* - A Hubble űrtávcsőről érkező adatok egy része, *rec.arts.books* - kedvenc írók könyveiről véleménycsere, comp.amiga.programmers - az Amiga programozásával kapcsolatos kérdések és válaszok, alt.art.ascii - hogyan készítsünk ASCII karakterekből képet, ill. ilyen műalkotások.



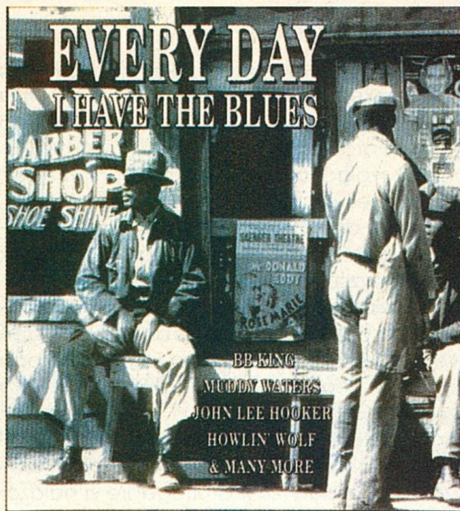
A mostani részbe ennyi fért, legközelebb a Gopher, WWW, különböző keresőszolgáltatások ismertetése és az Internet használatával kapcsolatos (illem)szabályok kerülnek ismertetésre.

Mohácsi János
mohacsi@fsz.bme.hu



Pál Utcai Fiúk
Szajhák & partizánok

Már régebben terveztem az ajánlatok közé felvenni ezt a koncertlemezt, de csak most kerülhetett rá sor. Aki esetleg ott volt a BS-ben tavaly november 19-én, az biztos szívesen emlékszik vissza arra az estére, hiszen a koncert fergetegesre sikeredett. Ebből a hangulatból próbálták átmenteni valamit erre a lemezre, amely már a címével árulkodik, hiszen a lemezen van két olyan szám, amely még nem jelent meg hanghordozón, így itt van a premierje. A címben is szereplő Szajha ill. a Partizán c. dalokról van szó, amelyek koncerten is ritkán hangzottak el, pontosítva: volt jó pár koncert, ahol nem szólalhatott meg anno ez a két szám. Most viszont mindannyiuk örömére, illetve minden zeneszerető örömére ez a CD végre már ezt a két számot is tartalmazza. Egyébként a zenekar régi jó számaiból vonultat fel néhány darabot, a lemezen egyébként 12 szám található, vegyes időrendben. Ha bele lehetett volna szólni a szerkesztésbe, azért én több régebbi lemezekről való számot raktam volna rá, szerintem túl sok van rajta az utoljára megjelent lemezből, persze ez csak egy szubjektív vélemény. Mindenesetre jó hallani végre egy technikailag is jól kivitelezett magyar koncertfelvételt, ugyanis ebben a műfajban eddig sajnos nem sikerült túl sok maradandót alkotni. A CD-ről sajnos nem derül ki hol nyomták, így nem lehet megállapítani, hogy a magyar CD gyártás fejlődött volna végre elfogadható szintre, vagy csak egy újabb külföldi nyomású lemezről van szó. Végül is bárhogy is volt, szerencsére ez a lemez jól sikerült, így a kiváló számokat végre kiváló minőségben is élvezhetjük.



Every Day I Have the Blues

A Blues-t kedvelők figyelmébe ajánlanék egy jó kis válogatást, amely minden különösebb apropó nélkül készült, tehát nem egy előadó életművéből, vagy egy stílusirányzat összefoglalásaként, hanem valaki fogta magát és kedvenc régi felvételeiből indított egy sorozatot. Eme sorozat 18. darabja ez a lemez. Talán elég lesz minden fölösleges szócséplés helyett egyszerűen csak egy-két nevet felsorolni ízelítőnek a 14 szám előadói közül. A címadó szerzemény előadója B. B. King, aki méltán számít lassan fogalomnak a műfaj kedvelői számára. Vagy megemlíthetném Muddy Waters-t, aki szintén nem az ismeretlenebb nevek közé tartozik, legalábbis nagyon szeretném remélni. Avagy talán vonzóbb John Lee Hooker neve? Nem is folytatom tovább a névsorolvasást, inkább szeretném felhívni azok figyelmét, akiknek a fentebb említett nevek közül egy sem volt legalább halványan ismerős, hogy soha nem késő elkezdeni egy új zenei irányzattal való ismerkedést, bár azt meg kell mondanom, hogy bizonyosfajta zenei kultúra "sajnos" szükségeltetik a Blues maradéktalan élvezetéhez. Akit viszont ez nem riaszt el, az szerintem sok új élménnyel lesz gazdagabb, és ez a lemez kiváló alkalmat nyújthat az eredeti alapokkal való ismerkedésre, valamint a sokfajta irányzat közül egy-kettőnek a megismeréséhez. Azután persze lehet tovább folytatni ezt is, ehhez nagy segítséget nyújthat ez a That's Blues CD sorozat, amelyet tapasztalataim szerint Budapesten elég sok helyen meg lehet kapni, és az ára sem vészes, talán a nem túlságosan modern, néhol akár mono felvételek miatt. Ez a zene hangulatán nem ront semmit.

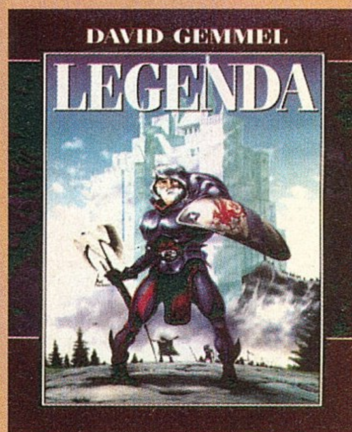


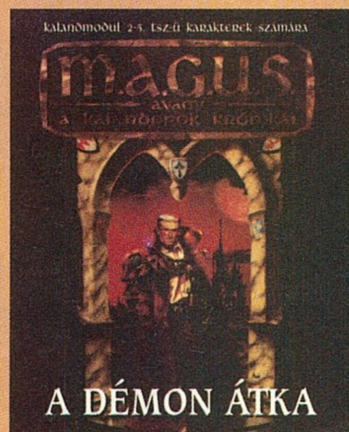
Bornai BT.
Átvitt Étterem

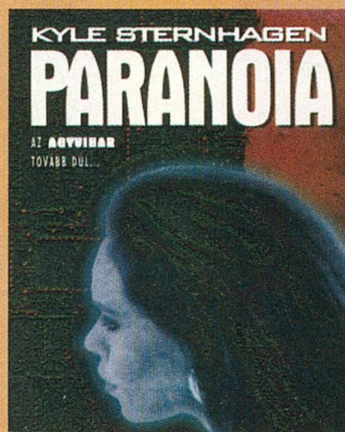
Azt gondolom, hogy nem szorul különösebb bemutatásra Bornai Tibor, a fenti BT. igazgatója, aki egy nagyobb cég, a KFT felbomlása után alapította meg újabb zenés vállalkozását. Az sem lehet valami egetverő szenzáció, hogy Bornai a KFT-nek is meghatározó alakja volt mind zeneileg, mind a szövegek tekintetében. Miután azonban Laár András elkezdte körüllengeni a buddhizmus szelleme, sőt meg is hódította magának, a zenekar felbomlott, persze korántsem emiatt az egy ok miatt, de ezeket felsorolni most nincs hely. Már a KFT-s időszakban is voltak olyan jelek, amelyek arra mutattak, hogy Bornai némileg más zenét is szeretne csinálni, erre jó példa a Moziklip c. remek magyar filmben való részvétele. A film zenéjét egyébként anno kiadták lemezen is, ez is megérne talán egyszer egy ajánlatot, ugyanis igencsak jó zenék szerepeltek azon a bizonyos dupla albumon. Most pedig itt a szólóalbum, amelynek számait ő írta, és egy kivételével maga is komponálta hozzá a zenét. A számok előadásában az egyesített haveri kör működik közre, őket itt és most nem sorolnám fel. Hogy milyen maga a zene? A kérdésre nem is olyan egyszerű válaszolni. Ugyanis kétségtelenül van benne némi KFT-s beütés, ezt le sem lehetne tagadni. Ugyanakkor megjelent egy pár új elem is, amelyek igazán frissé és újjá varázsolják ezt a stílust. A számok szövege a jól bevált meghökkentő témaválasztáson túl sok elemeznivalót nem tartalmaz, egyszerűen jól hallgatható dumákról van szó. Végül szeretném mindenkinek a figyelmébe ajánlani ezt a jó kis lemezt.

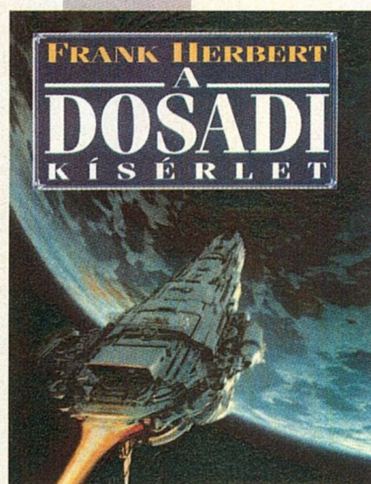
STILLA

Új Valhalla könyvek









Frank Herbert: A dosadi kísérlet

A Dűne sorozat íróját gondolom nem kell különösebben bemutatni senkinek sem. Ami pedig legújabban megjelent művét illeti, nos ennek értékeléséhez vissza kell egy kicsit kanyarodni a főműnek tartott eposzhoz. Sok emberrel beszéltem, akik azt mondták, hogy nagyon jónak találták a Dűne első részét, de a folytatás már egyre siralmasabb, minél nagyobb sorszámot visel az aktuális rész, annál rosszabb, sőt olyan véleményeket is hallottam, hogy az utolsó magyarul megjelent rész, a Dűne Istencsászára, egyenesen olvashatatlan. Csak azért írtam le mindezt, hogy a kedves olvasni vágyó el tudja helyezi magát ezen a palettán, vagyis hogy mennyire tartja olvashatónak, ill. olvashatatlannak a Dűne folytatásait. Ugyanis aki szerint ezek már nem túl élvezhetőek, annak nem sok öröme lesz a legújabban megjelent Herbert könyvben sem. Pedig érdemes egy kicsit koncentrálni, a sztori szerintem érdekfeszítő, ráadásul jól meg is van írva, csak egy kis türelem kell hozzá, a szerző ugyanis ragaszkodik ahhoz, hogy csak apránként, fokozatosan tudjunk meg dolgokat Dosadi-ról. Én most nem is írnék itt részleteket, nem szeretném elrontani a szerző kis játékát. Annyit viszont kénytelen vagyok megjegyezni, hogy a téma maga nem új, többek között maga Herbert is érintette már magában a Dűnében is, amikor megteremtette a Salusa Secundust vagy akár magát a Dűnét. Szóval egy régebbi ötlet kifejtéséről van szó, de egy kicsit más stílusban és más összefüggésekkel tarkítva, így aztán újnak is hathat. Mindezek ellenére, vagy mellett a dosadi kísérlet is meggyőzően bizonyítja, hogy F. Herbert a Sci-Fi írás igazi klasszikusa.

Filmhír

Igen, csak így egyesszámban, ugyanis csak egy filmről lesz szó. Láthattunk már egy-két számítógépes animációkkal megtűzdelt filmet, de a nyár végén elkészült The Mask szerintem mindegyiken túltesz. Még csak kb. 20 percet láttam belőle, de az valami fantasztikus volt. Animációk, trükkök a la Roger Rabbit, Terminator 2 és még sorolhatnám. Az összes trükkfajta egy filmben! Nem tudom, hogy eljut-e hozzánk is, és főleg, hogy mikor, de ha véletlenül van lehetőséged megnézni akár már mostanában is, nehogy kihagyd. Bár a sztori nem egy nagy valami, de nem is ez a lényeg. Egyszerűen durva, hogy mit meg nem csináltak ebben a filmben. Mindenesetre azt hiszem, hogy ez is fel fog iratkozni a kötelező néznivalók közé.

Paul B. Thompson: Tüske és Tű

A könyv borítóján a nagybetűs csalogató felirat: a DRAGONLANCE sorozat közreműködőjének új könyve. Nos ennek a feliratnak dőltem be egy igencsak gyenge pillanatomban, ugyanis meglehetősen kedvelem a fentebb említett sorozatot és arra gondoltam, hogy hátha valami hasonló lesz ez a könyv. Persze nagyot csalódtam, mert erről szó sem volt. Ez végül nem is volt probléma, mert egész jól elszórakoztam a történeten, amely élvezetesen újszerű kombinációja egy-két régi nagy fantasy sikertémának. A könyv ráadásul jól is van megírva, egészen az utolsó lapig. Ott ugyanis az egészen kellemes kis történet egy olyan slusszpoénnak, magyarázatnak szánt gellert kap, amely tönkreteszi az előző 200 oldalnyi mesét. Nincs hely elmesélni a sztorit, de ha esetleg kíváncsi vagy rá, akkor nemsokára fél áron is megveheted, annyit szerintem megér a történet maga. Csak az a befejezés, azt tudnám feledni...

STILLA

DEMOLOGÍA

Hi Dudez!!!

Örömmel konstatálom, hogy ismételten beszámolhatok az ősz eljövetelével a demoworld legfrissebb újdonságairól. Ezidőtájt



egyre inkább megerősödni látszik a régen utópiaként megélt feltevésem, hogy a scene lassanként profivá avanzsál. A Fair light mintegy ediktumként közölte az Assembly '94-en, hogy annak a crew-nek, amelyik elhatárolódik produktumának file-os, harddiskre installálható verziójának elkészítésétől, ne legyenek fantazmagóriái a nevezést illetően. Többen flagránsnak nyilvánították a helyzetet, de hiába. Változnak az idők. Érdekességként jegyzem meg, hogy a partyn kibocsátott anyagokat tartalmazó CD megjelenésére várhatóan hamarosan sor kerül a Virtual Dreams gondozásában. End of procedure...



CUZCO / OXYGENE
Code: Oxbab, Leonard
Gfx: Mon, Spiral
Msx: Smith

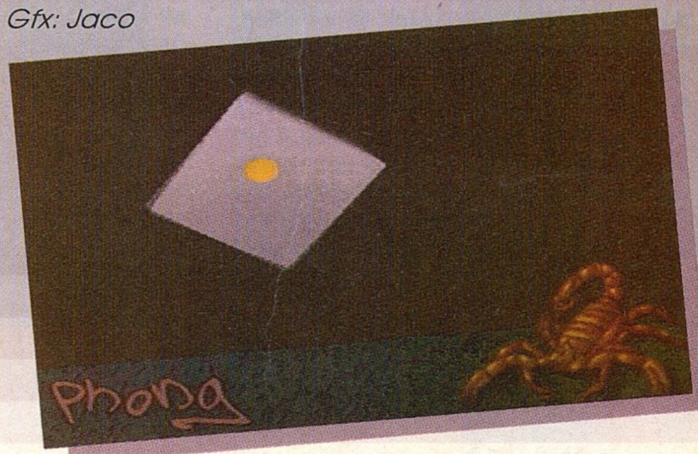
Mivel ez a group első munkája, bevallom, egy kicsit előítéletekkel ültem le megtekinteni. Bárhogyis, kellemesen csalódtam. Radikális változásokat ugyan tényleg nem tartalmaz, viszont az összhang tükrözi a group felkészültséget ama rögös útra. A meglepően gyors kód által megvalósított algoritmusok segítségével reminiszcenciálhatunk a régi korok stílusára. Úgyhiszem eleddig senki sem dolgozta fel olyan sokrétűen az akkori effekteket, mint ezek a guy-ok. Mindenesetre az Andromeda is hasonló cipőben járt akkoriban ha jól emlékszem.



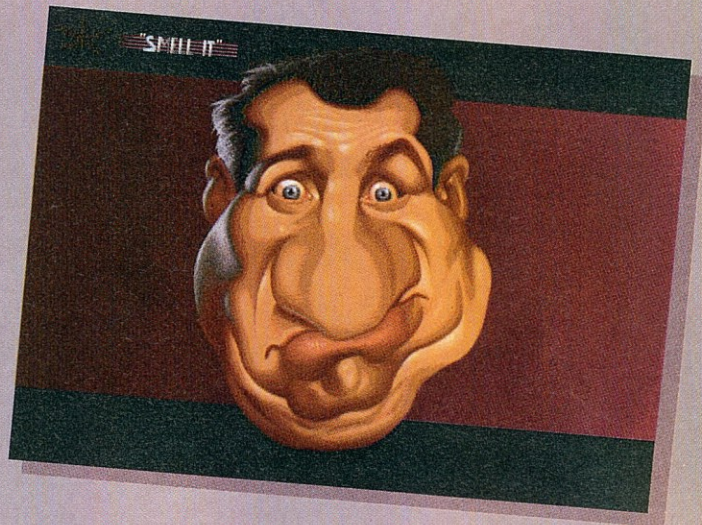
És most pedig...

LOVE / VIRTUAL DREAMS
Code: Doctor Skull
Gfx: Jaco
Msx: Jogeir
Anim: Matti Hanninen

A Fairlight név mára már fogalommá nőtte ki magát. Minden alkalommal ahogy kiadnak valamit, felkészülhetünk arra, hogy nem mindennapi eseménynek lehetünk részesei.







E program készítője nem kevesebb mint 200 dollárért hajlandó velünk szóba állni a forráskódot illetően. A demonstration egy mélyen filozófikus



hangvételű verssel indít. Ezeket a kis rímcsokrokat már megszokhattuk előző munkáikban. Ezt egy olyan vectorworld követi, amely azt a látszatot kelti bennünk, mintha tőlünk távolodva lépne be a képernyő felületébe. Cool, eh? Marilyn Monroe portréja következik kissé horrorisztikus formátumban, majd a friendship fontosságát bizonyítandó megjelenik lightsource verzióban az Andromeda jelének, és az FLT logónak az áthatása.

Újra gyönyörködhetünk egy immáron csodaszép, zöldszemű, piros szerkós hölgyeményben. Aztán elszabadul a pokol. A csapat erőssége mindig olyan rutinok egyidejű megjelenítése volt, amelyet épeszű coder csak külön-külön bír elképzelni a rastertime szűkössége miatt. Úgymint: Egy olyan texturemapped box, amely amellett, hogy lightsource-os, még ráadásul rubber is. Majd VD logok zoomrotálása 6 db pásztázó nagyítólencse kíséretében. Mi sem természetesebb, mint az, hogy ha fedik egymást, akkor a nagyítás mértéke is megnő. Az eszeveszett show-t egy teljes lemezes animáció, és Liljedahl örökzöld tuneja zárja.

VICTORIA / TRSI
Code: The Twins
Gfx: Fade One, Fiver
Msx: Virgill

Azt hiszem bátran állíthatom azt, hogy hosszú idő óta az egyik legjobban design-elt musicdisk-kel állunk szemben. Egy bevezető effekt jóvoltából részesei lehetünk egy fenyvesekkel teli, szibériai havas tájon át történő száguldozásnak. Elérkezett a bemutatkozás ideje. A presents felirat mindegyik betűje valósá-



gos remekmű a maga nemében. Aztán a címadó orosz lány tekint ránk csábosan. A menüben szereplő zenék nagyon sokfajta stílus jegyeit hordozzák magukon. A technotól kezdve a funky-n át, egészen a metálig mindenki kedvére mazsolázgathat.

Rainbow



TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom
2. Cannon Fodder
3. Mortal Kombat
4. Chaos Engine
5. Bansee
6. Disposable Hero
7. Raptor
8. Bubba & stix
9. Apocalypse
10. James Pond 3

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. X-Wing
5. Overlord
6. 1942
7. Pacific Strike
8. Indy Car Racing
9. Microsoft Flight Sim. 5.0
10. Subwar 2050

KALAND

1.	Ultima 8	rol.
2.	Day Of The Tentacle	adv.
3.	Gabriel Knight	adv.
4.	Sam & Max	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Beneath the Steel S.	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Heimdall II	adv.
9.	Darkmere	adv.
10.	Elder Scrolls	rol.

PC 10

1. Tie Fighter (Virgin Games)
2. Settlers (Blue Byte)
3. Doom (ID Software)
4. Theme Park (Electronic Arts)
5. 1942 (Microprose)
6. Chaos Engine (Mindscape)
7. X-Wing (U.S.Gold)
8. Pacific Strike (Origin)
9. Central Intelligence (Ocean)
10. Alien Legacy (Sierra)

STRATÉGIA

1. Settlers
2. Theme Park
3. Sim City 2000
4. Reunion
5. UFO
6. Batlle Isle II
7. K240
8. Genesia
9. Detroit
10. D-Day

FILM

1. Schindler listája
2. California
3. Csupasz Pisztoly 33 1/3
4. Ace Ventura
5. Apám nevében
6. Féktelenül
7. Flintstones
8. Aladdin
9. A holló
10. A zûr bajjal jár

Lily's TOP 10

1. Settlers
2. Theme Park
3. Arcade Pool
4. Sim City 2000
5. FATE
6. Super Frog
7. Civilization
8. Simon the Sorcerer
9. Cannon Fodder
10. Sim Life

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült.

AUTOMEX MULTIMEDIA CD CENTER - "Minden áron versenyben!"

Ha bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják, mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!





Barangolás az állatvilágban

Az első magyar nyelvű állatenciklopédia. Tallózhat több mint 300 érdekes állat képei között, meghallgathatja hangjukat és elolvashatja a részletes és ugyanakkor a humort sem nélkülöző leírásokat. Minden korosztálynak ajánlott, egyedi hangos help rendszere olvasni nem tudó gyerekek számára is élvezhetővé teszi.

HARDWARE AKCIÓ!

OTP hitellel is adunk el számítógépeket csak 30% befizetéssel!

Az ASTORIA üzletházban az eddigi boltunk alatt egy új bemutatótermünk nyílt! Ott mindent megtalálsz amit csak elképzelsz!

Under a Killing Moon

Amerika legújabb sikerprogramja! A hamarosan megjelenő CD először nálunk lesz kapható! Egy interaktív őrület! Nem hagyhatod ki ezt az élvezetet!



TOP 10

Microcosm	4990 Ft
7th Guest	4990 Ft
Rebel Assault	7290 Ft
Lost in Time	1990 Ft
Stellar 7	3790 Ft
Goblins Quest 3	5990 Ft
Lawnmower Man	5990 Ft
Megarace	5990 Ft
Ms. Encarta	12790 Ft
Ms. Bookshelf	11490 Ft

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Friss információk a Teletext 375-ös oldalán

Nálunk lehetőség van utánvétes vásárlásra is. A megrendeléseket telefonon, vagy az **1410 Budapest, Pf. 185** címen várjuk!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.

CD-re adatmentést vállalunk.

Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények! Kérje részletes klubtagsági tájékoztatónkat!

CD Pack 10 CD-vel (6.5 Gbyte jobbnál jobb programokkal) 5900 Ft+ÁFA

E SZELVÉNY FELMUTATÁSA TOVÁBBI 10% KEDVEZMÉNYT JELENT AZ AKTUÁLIS ÁRAINKBÓL!

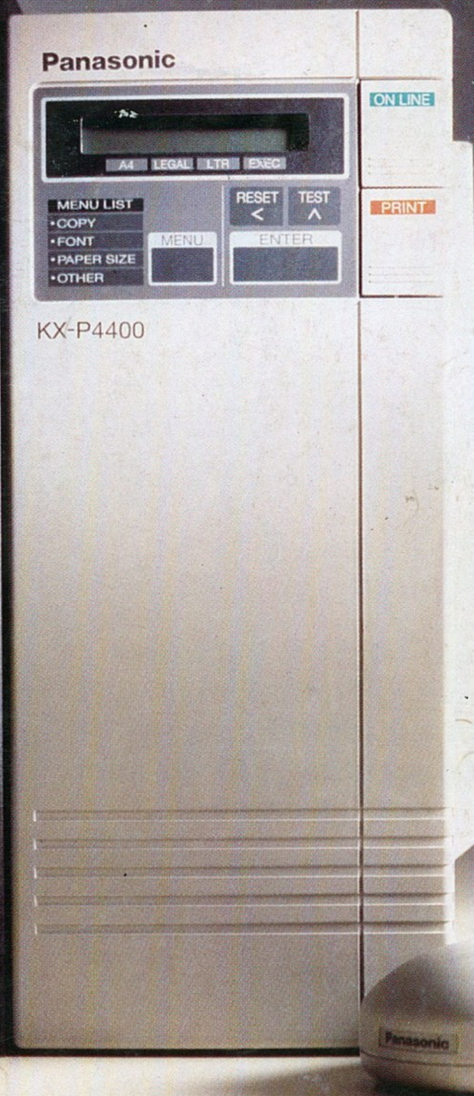
Panasonic

Irodatechnika



A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói







KX-P4400i/4401

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058